Resistance 2 · Pokémon Ranger · Loco Roco 2 · Sing Star ABBA

Megaconsolas

El Corte Inglés

Nº 69 · Diciembre 2008 · www.elcorteingles.es

Los mejores juegos en todas las cons

Fallout 3
Rol de impacto

Lips
Con la música a 360

Mirror's Edge
Plataformas de vértigo

Tomb Raider Underworld
Más aventuras con Lara

Need for Speed Undercover
Carreras al límite

Animal Crossing
Crea tu mundo en Wii


¡JUEGA A
DISFRUTA JUGANDO EN TU NINTENDO DS™ A LO QUE TE GUSTARIA SER
JUGUEMOS A LOS BOMBEROS
JUGUEMOS A LAS TIENDAS
JUGUEMOS A LAS MAMÁS
Ponte en la piel de un joven bombero, conduce rápido hacia el incendio y conviértete en el jefe del parque.
Crea tu propio negocio, gestiónalo de la mejor manera, ten contentos a tus clientes y el éxito está asegurado.
Te encanta cuidar a los peques del barrio. Hazte cargo de ellos y haz tu trabajo de canguro sin descuidarte ni un segundo.
Juegos para todos
http://juguemosa.deepsilver.com
DEEP SILVER
GAME LIFE
NINTENDO DS™


SER MAYOR!
¡A LA VENTA EN DICIEMBRE!
NINTENDO DS™ LITE
JUGUEMOS A SER PROFE
JUGUEMOS A DISEÑAR MODA
JUGUEMOS A SER VETERINARIA
Siempre has querido ser la profe. Ahora puedes hacerlo. Cuida y enseña a toda la clase. Serás su profe favorita.
Te encanta encanta diseñar tu ropa e imaginar miles de accesorios. Abre tu boutique y triunfa en el mundo de la moda.
Tus pequeños amigos te necesitan. Haz que los animales abandonados vuelvan a sentirse bien con tus cuidados y búscales un hogar.
anunciado en TV
proein games
2008 Published by Deep Silver a division of Koch Media GmbH. © 2008 ZigZag Island. © 2008 Game Life. © 2008 White Birds. © 2008 biodroid. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved



DICIEMBRE 2008



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Diego Acedo
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Nexus, Mariano Aceras,
Raquel Cicuéndez, Ayi Sánchez
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Fallout 3 — 16
MULTI



Estamos ante uno de los grandes títulos del año. Para todo jugador ambicioso de rol que se precie con unos gráficos que rozan la perfección.

Tomb Raider Underworld — 24
MULTI

Por Lara Croft parece que no pasan los años. Ahora, se introduce en la mitología nórdica... ¡Si quieres aventura de la buena, no te defraudará!

Need For Speed Undercover — 28
MULTI

Un amplio catálogo de coches y la opción de actuar como agente encubierto en el modo Persecución son las novedades de este clásico navideño.

Resistance 2 — 46
PS3

Acompaña al sargento Nathan Cole en su batalla contra los enemigos más aterradores y alíate con 60 jugadores en modo on line... ¡Qué pasada!

Lips — 50
XBOX 360

¡Por fin un karaoke en la 360! Y lo hace con ambición. Clásicos de la música española y últimos éxitos internacionales son su apuesta.

Animal Crossing — 66
Wii

Vámonos de tiendas con estos interesantes muñequitos. Y para ello, comunícate con otros jugadores con el aparatito del WiiSpeak.

Pokémon Ranger — 78
DS



Dale a la varita mágica de tu stylus y aparece... Pikachu y 50 bichos de compañía. ¡Esto sí que es magia!

Índice ...



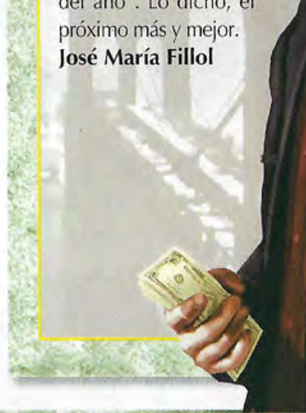
POR JUEGOS

8 Team Metal Cartoon Squad/91 Bratz Kidz Party/74 Call of Duty World at War/34 Dancing Stage Universe 2/65 Eye Toy Pom Pom Party/50 FIFA 09/72 Final Fantasy Fables Chocobo's Dungeon/70 Guinness World Records El videojuego/68 Guitar Hero World Tour/26 Golden Axe Beast Rider/30 Hello Pocoyó/80 Hotel Giant/82 La leyenda de Spyro: La fuerza del dragón/88 Legendary/36 Legends of Wrestlemania/14 Lego Batman/54 Littlest Pet Shop/89 Loco Roco 2/56 Naruto Ultimate Ninja Storm/48 Metal Slug 7/87 Midnight Club Los Ángeles/58 Mirror's Edge/20 Monopoly/45 Monster Lab/38 Mortal Kombat vs. DC Universe/22 Moto Racer/84 MySims Kingdom/77 Rock Band 2/10 Rubik's Puzzle World/83 Scene It? Grandes éxitos de taquilla/64 Shin Chan ¡Aventuras de cine!/90 Silent Hill Homecoming/8 Sing It Camp Rock/32 Sing It High School Musical 3 Fin de curso/18 Singstar Abba/40 Sonic Unleashed/44 Spectrobes: A las puertas de la galaxia/86 Spiderman: El reino de las sombras/42 Star Wars. The Clone Wars/76 The Last Remnant/62 Wanted/12 Warriors of the Lost Empire/59

La llave virtual

No es una chulería, el próximo año más y mejor. Hemos cubierto un año espléndido de juegos cuando nos parecía improbable superar el nivel ofrecido en 2007. Así que ya me mojo, la cosecha del 2009 habrá más y mejor entretenimiento electrónico y nos vendrá como maná del cielo para amortiguar la nube negra de la crisis. No soy gurú, simplemente optimista. Y es que lo ocurrido con el espectacular sprint final de esta temporada es una buena referencia para mantener la ilusión jugona. Cierto es que muchos títulos han respondido al boom del género musical y otros se han subido a la cresta de la ola en la que ya vivía el shooter. Del primer grupo, unos han seguido el magnífico camino trazado por «Guitar Hero», como «Rock Band»; otros han continuado la fórmula exitosa del karaoke «Sing Star», como «Lips» o la nueva serie de Disney «Sing It»; y algunos han querido ir más allá afinando a toda una orquesta, el caso de «Wii Music». De los de disparar tiros (sí, lo sabemos Dr. Kawashima, los shooters no ejercitan el cerebro, pero te lo pasas de bien...) las secuelas han vuelto a cortar las dos orejas y el rabo, implementando la experiencia de juego a altísimas cotas de emoción. «Call of Duty World at War», «Resistance 2» y «Gears of War 2» son brillantes ejemplos. Aparte de estos dos géneros, a última hora han aparecido títulos para satisfacer las demandas de los usuarios que pedían a gritos más originalidad. Con «Little Big Planet» (me sumo a la petición de un colega "multiplataforma, por favor") y «Mirror´s Edge» llegó ese aire fresco y creativo. Y cómo no, un clásico, «GTA IV», por méritos propios El Elegido (véase en "Los mejores juegos del año". Lo dicho, el próximo más y mejor.

José María Fillol



NUEVA NINTENDO DS EN 2009



Aumentan las pantallas y es más delgada

La gente de Nintendo no para de darle al coco en todo momento. La firma japonesa se ha sacado debajo de la manga una revisión del actual modelo Nintendo DS Lite, al que llamará DSi. Ya está a la venta en el país nipón, pero a nuestro país no llegará hasta el próximo año. La espera merecerá la pena porque las novedades que presentará esta nueva versión son muy jugosas. En primer lugar, traerá integrada una cámara de fotos de 0,3 megapíxeles, no son muchos pero en más de una ocasión que tengas necesidad de sacar el flash te puede sacar de un apuro. Además, la nueva portátil pesará menos, ya que perderá la ranura para cartuchos GBA, a cambio las dos pantallas serán un poquito más grandes para que puedas flipar con los nuevos juegos disponibles para la portátil: pasarán de 3 a 3,5 pulgadas, con una mejora en el sonido porque los altavoces frontales serán de una mayor calidad. Asimismo, habrá un lector para las tarjetas SD, con la principal ventaja de que se podrá compartir información con otras plataformas como la Wii.

Con navegador web

Y es que este modelo va a causar un gran furor porque también incorporará un reproductor musical de serie. Así que, en tu Nintendo portátil te podrás llevar la música más molona contigo a todas partes, a la vez que estás jugando a tus juegos favoritos. Y por si esto fuera poco, se mejorará la conexión inalámbrica con un navegador web que permitirá la descarga de juegos. La idea es que haya una tienda online en la que se puedan realizar las pertinentes compras y descargas. Para los que se la compren antes del 2010 tendrán un bonus de 1.000 puntos (los precios de los juegos oscilarán entre los 200 y los 800 puntos). No hay duda de que Nintendo sigue dando pasos de gigante para regocijo de todos los usuarios consoleros.





ADESE entregó sus premios anuales

LOS MÁS VENDIDOS DE 2007



La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE) concedió los galardones que premian los videojuegos más vendidos en 2007. Los datos del 2007 dejan a las claras una tendencia muy al alza de los videojuegos, con un beneficio de 1.454 millones de euros. 72 títulos superaron, como mínimo, las 40.000 copias. En el reparto por géneros los videojuegos de acción, simulación social, deporte y aventura gráfica se llevaron la palma. Aunque el tema musical fue el auténtico bombazo. También se consolidó la presencia de las sagas entre los galardonados, como «Call Of Duty», «Dragon Ball», «Los Sims» o «Buzz», entre otras. En cuanto al reparto por compañías, Electronic Arts encabezó el número de galardones con 16 videojuegos premiados, entre los que destacan «Los Simpsons»,| «FIFA 08» y «Los Sims». Le siguió Ubisoft, que obtuvo 14 galardones con videojuegos como «Assassin's Creed» y títulos de la serie «Imagina Ser».

Una presentación de altura

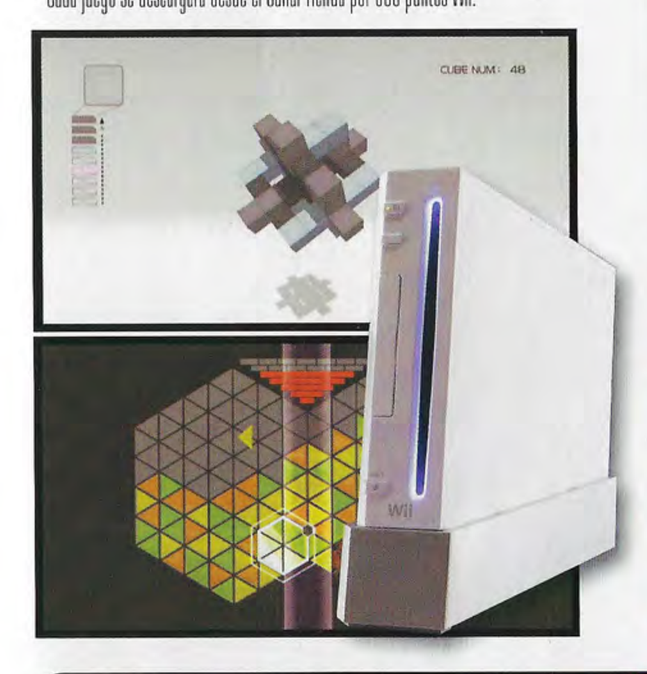
MIRROR'S EDGE

Los chicos de Electronic Arts se han currado mucho la última presentación que han llevado a cabo. Se nota que estamos ante un juego que pretende arrasar en estas navidades. Colgados de una grúa a más de 20 metros de altura, con el Paseo de la Castellana y el Santiago Bernabéu como escenarios de fondo, los amantes de la acción plataformera vivieron "in situ" la emoción de sentir el vértigo en sus propias carnes. Está claro, que los que padecen mal de alturas han tenido que abstenerse de sentir la adrenalina en estado puro. La acción del juego «Mirror's Edge» se desarrolla en las azoteas de los edificios de una ciudad. Pues nada mejor que darse un garbeo por las alturas para saber de una mejor manera cómo se sienten sus protagonistas, ¿no? Además, la presentación contó con la cara visible de este título: Faith. Esta chica (Nancy Yao) fue seleccionada a través de un casting que se realizó entre muchas candidatas. que se presentaron. Una presentación original para un juego increíblemente original.

Descarga de juegos en Canal Wii

ART STYLE

Ingenio al poder, con una combinación de simplicidad y un alto grado de jugabilidad muy alto. Esto es lo que ofrece la serie de juegos Art style que la Wii ha puesto a disposición de todos sus usuarios. Se podrán descargar sólo a través del WiiWare. De los tres que se van a lanzar, uno de ellos —«Cubello»— ya está disponible, mientras que los otros dos —«Rotohex» y «Orbient»— lo estarán próximamente. Los diseñadores han tenido total libertad para experimentar e implementar nuevas características a estos títulos. Sobre todo, ofrecen una mayor jugabilidad con gráficos renovados y le dan mucha importancia al elemento del sonido con unas bandas sonoras atmosféricas que crearán tensión a la hora de ponerse a jugar en familia y con todos los amigos. Así, en «Cubello» se trata de resolver puzzles y para ello hay que eliminar cubos disparando con el mando de Wii. En «Rotohex» los jugadores deberán construir con rapidez hexágonos. Por último, en «Orbient» guiarás a una estrella a través de la galaxia. Cada juego se descargará desde el Canal Tienda por 600 puntos Wii.





El poder de la baraja

FREE REALMS

Sony Online Entertainment y The Topps Company han anunciado un acuerdo que permitirá a Topps crear un juego de cartas coleccionables reales, basado en «Free Realms» el próximo juego online de SOE que estará disponible también en PS3. La versión física del juego de cartas coleccionables complementará a la digital, que se podrá jugar dentro de Free Realms y que permitirá a jugadores de todo el mundo disfrutarlo. El próximo lanzamiento de la versión digital del juego de cartas coleccionables «Free Realms» coincidirá con el del juego online, mientras que los productos de Topps estarán disponibles en la primavera de 2009. Topps ofrecerá un pack de inicio llamado "Pasaporte a Free Realms", repleto de objetos físicos y digitales de «Free Realms» además de packs de expansión de 11 cartas con una carta de botín en cada pack. Los jugadores podrán comprar, coleccionar e intercambiar cartas, crear barajas, competir con sus amigos e incluso explorar el mundo de Free Realms en partidas virtuales del juego online o comprando packs físicos de cartas coleccionables.

Valve lanza «Left 4 Dead»

VUELVEN LOS ZOMBIES



Nos remontamos unos años atrás en el tiempo para vernos con el gran George Romero. Su película «La noche de los muertos vivientes» creó la archiconocida figura del zombie. Han pasado algunos años desde aquel 1968, pero estos seres siguen dando mucha guerra en la actualidad. «House of the Dead» o «Dead Rising» pegaron muy fuerte en este género. Grandes tropas de desalmados fueron cayendo como si de piezas de dominó se tratasen. Ahora, llega a Xbox 360 un juegazo para despedir a lo grande el 2008. «Left 4 Dead» promete emociones fuertes en lo que al exterminio de muertos vivientes se refiere. La historia cuenta con cuatro personajes —Louis, Zoey, Francis y Bill— y se divide en cuatro capítulos: Alta médica, Toque de difuntos, Último vuelo y Cosecha de sangre. Las partidas son rápidas y el espectáculo está asegurado en este shooter. Existen dos modalidades de juego, con cuatro niveles de dificultad. Una de las grandes perlas de este título es su modo online. Gracias a Xbox Live hasta 8 jugadores podrán simultáneamente jugar en dos bandos enfrentados. Los humanos y los infectados. También se premiará al jugador de equipos. Es decir, las individualidades y hacerse el héroe no vale para nada. La cooperación es fundamental si se quiere llegar a buen puerto.

Breves

Little Big Planet, de moda

Sony Computer Entertainment España y la firma de calzado deportivo y fashion Munich colaboran en la creación de un modelo de zapatillas basado en el espíritu del innovador del juego «Little Big Planet».

Codemasters sigue creciendo

Codemasters ha alcanzado un acuerdo con Activision Vivendi para hacerse cargo de Swordfish Studios. El acuerdo aportará recursos adicionales a sus operaciones de desarrollo. Trevor Williams continuará en la dirección.

Phelps tendrá un juego

Uno de los mejores nadadores de todos los tiempos, ganador de ocho medallas de oro en los Juego Olímpicos de Pekín, tendrá su propio videojuego. Aún no se sabe quién será la editora de este juego, pero seguro que promete.

«Gears of War 2» arrasa

«Gears of War 2» está arrasando en las ventas. Ya lleva más de dos millones de unidades en todo el mundo, y va camino de convertirse en uno de los mayores lanzamientos de la actual generación de consolas. Además, más de 20.000 comercios en todo el mundo abrieron sus puertas el primer día que se puso a la venta. Tras meses de espera, millones de fans de 20 países pudieron tener en sus manos el esperado juego de Xbox 360.

TOP TEN VENTAS





1. **Mario Kart + Wii Wheel** Wii
2. **Wii Fit** Wii
3. **Pro Evolution Soccer 09** PS2
4. **Pro Evolution Soccer 09** PS3
5. **Disney Sing It, Camp Rock** Wii
6. **HSM 3 Fin de curso** DS
7. **Call of Duty: World at War** PS3
8. **Singstar Canta con Disney** PS2
9. **Wii Music** Wii
10. **Pokémon Ranger 2** NDS



Silent Hill Homecoming

Volviendo a casa tras un largo camino y vas y te pierdes. Lo peor: acabar en «Silent Hill».
Después de conquistar a los jugones de PS2 y Xbox, Konami vuelve a la carga con una de sus franquicias más alabadas tanto por público como crítica: «Silent Hill». Además, la buena noticia es que lo hace para PlayStation 3 y Xbox 360, las dos plataformas más potentes del mercado que han recibido con sus brazos (circuitos) abiertos el nuevo título. Si bien aún queda un poco para poder degustar las mieles del terror psicológico, las previews que han ido soltando desde Japón ya afirman por sí solas que estamos frente a una nueva obra de referencia.
Tendrás que asumir el papel de Alex Sheperd, nueva alma en pena con problemas familiares encargado de llevar la sempiterna linternita, radio y barra de hierro. Su bien amado hermano ha desaparecido, y como para él era "como de la familia", pues tira millas en su búsqueda. Un comienzo tradicional en la serie que como de costumbre no puede tener otro final que no sea el pueblo maldito de «Silent Hil». Si bien todavía no se tienen detalles jugables al 100%, todo hace pensar que el sistema de control visto en «Silent Hill Origins» será heredado en esta adaptación. Es decir, que cada elemento de tamaño manejable que veamos en pantalla podría servir como arma.
Lo que sí es seguro es el bizarrismo gótico con el que amenazan sus nuevas criaturas. Las excelencias técnicas de los tropecientos procesadores gráficos han hecho de los monstruos desvelados hasta el momento los engendros de pesadilla más chunga que se te pase por la cabeza. Que si una especie de murciélagos fetales, que si babosas colgantes... todas con imaginativas formas de ser derrotadas y, sobre todo, un aspecto repugnante a la vez que maravillosamente diseñado. Vamos, lo que se dice un flipe.

¿SUSTO O MUERTE?

¿De verdad a alguien le da miedo jugar a «Resident Evil»? Fue la pregunta que se hicieron en Konami hace ya 10 años, y la respuesta fue «Silent Hill». Una franquicia que supo extraer el pánico con trucos fantásticos nunca vistos con anterioridad. El mejor ejemplo: el comienzo de la primera entrega, con unos planos de cámara demoníacos que nos trasladaban a un infierno de sonidos e imágenes sangrientas hasta que casi te da un infarto. Un momento histócio.

VUELTA A LOS ORÍGENES

Los puristas dicen que las dos primeras entregas de «Silent Hill» fueron el pilar del terror virtual tal y como lo conocemos hoy en día. Ahora, los creadores se han hinchado de proclamar su vocación clásica en los medios japoneses, y quizá estemos frente a un guión a la altura de «Silent Hill 2», el mejor de la saga. También está confirmado que tendremos finales múltiples dependiendo de nuestra actuación, un toque de misterio más la siempre magistral ambientación que ha sabido dar Akira Yamaoka, responsable de la banda sonora y reputado compositor nipón. Ideal para desdibujar la fina línea existente entre realidad y ficción. ¿Tendremos agallas para descubrirla?



Compañía: Konami Género: Horror Lanzamiento: Noviembre Cibercontacto: www.es.konami-europe.com Plataformas: PS3, XBOX 360 18+


GUINNESS WORLD RECORDS
EL VIDEOJUEGO
¡RETA AL MUNDO!
¡DISFRUTA CON 36 DIVERTIDOS MINIJUEGOS!
3+
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
GUINNESS WORLD RECORDS: THE VIDEOGAME software (c) 2008 TT Games Publishing Ltd. (c)2008 Guinness World Records Limited. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. NINTENDO DS AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.(s08)

ROCK BAND 2



El fenómeno musical de 2008 seguirá en plena forma el año que viene, como no podía ser menos.

Y es que Harmonix insiste en la simulación roquera realista y cañera aunque, eso sí, ampliar la experiencia para toda la familia, gracias a los nuevos modos de juego más interactivos que nunca. Grosso modo, «Rock Band 2» nos permite consolidarnos como algunos de los mejores guitarristas, bajistas, baterías y cantantes de todos los tiempos. Y también Ringo Starr, claro (es broma). Ahí queda eso. Todo ello, gracias a una lista de éxitos que abarca un centenar de hits desde los 60 hasta ayer mismo, como repasamos en el apoyito anexo. Aparte, el juego nos permite opciones tan "rock&roll circus" como poder llevar a nuestra banda de gira con el modo online World Tour, grabar discos, competir contra otras bandas, ya sea cómodamente instalados en el salón de nuestra casa o por todo el mundo en el modo "Batalla de Bandas", aparte de los modos ya conocidos de la primera entrega de «Rock Band».

Todo ello es posible gracias al hardware mejorado que trae debajo del brazo, sobre todo la segunda generación de instrumentos, que suben un escalón los prodigios conseguidos con los periféricos de la anterior. Por ejemplo, unas guitarras Fender Stratocaster inalámbricas avanzadas y con multitud de colores disponibles para que la experiencia sea completa. También hay que apuntar la total compatibilidad de los contenidos con la primera parte de la saga, incluyendo canciones descargables de esta entrega que nutrirán las arterias roqueras de la secuela. Pero no solo de buen oír se trata, ya que también el diseño y el look de los menús, las actuaciones y los escenarios aumentan en potencia y pegada. En fin, que no pare la música.

GRANDES ÉXITOS

Harmonix ha vuelto a conseguir mover los hilo convenientemente para lograr un buen catálogo de éxitos tan interesantes de ayer y hoy como "E Pro" de Beck, "Pump it up" de Elvis Costello, "Tangled up in blue" de Dylan, "Ramblin' Man" de Allman Brothers Band, "Battery", de Metallica, "Drain You" de Nirvana, "Today" de Smashing Pumpkins o "Pinball Wizard" de The Who. Eso, y bonus track como "Supreme girl" de The Sterns, "Get clean" de Anarchy club o "Visions" de Abnormality. No está nada mal. Los Beatles pueden esperar.

Compañía: Electronic Arts Género: Musical Lanzamiento: Noviembre Cibercontacto: www.rockband.com Plataformas: PS3, XBOX 360 12+

DÁNDOLE A LA BATERÍA

▸Sin duda la gran atracción de esta secuela es la batería inalámbrica, mucho más consistente que en la primera parte y con su puerto de expansión para platillos. Además, dispondremos de unas clases magistrales en forma de herramienta que nos enseña cómo tocar de formas "profesional", aunque si lo que preferimos es aporrearla como el gorila ese del anuncio de "In the air tonight" de Phil Collins, lo nuestro es el modo Freestyle Drum. Y los pedales funcionando perfectamente, a pesar de lo que digan ciertos demandantes de Kansas...

PREVIEW

WANTED

En el difícil panorama del shooter, muy pocos son los juegos que consiguen un lugar más allá del "mata-mata". Si pensamos en el último título verdaderamente innovador del género, es posible que hablemos de «Max Payne» y de eso hace ya la friolera de 7 años. Pero Grin Studios ha puesto toda la carne en el asador para convertir a «Wanted: Weapons of Fate» en la nueva promesa de acción videojugona. A medio camino entre el cómic original y su adaptación cinematográfica, el videojuego propone su particular hilo argumental a modo de secuela. A través de "flashbacks" podremos profundizar en la trama encarnando al asesino profesional Cross, a quien relevaremos en un salto temporal hacia adelante como Gibson, su hijo. Esta dualidad se verá reflejada en dos personajes completamente diferentes en cuanto a su elección de armas. La gran baza de «WWOF» reside en el nuevo horizonte de jugabilidad que plantea. La posibilidad de curvar las trayectorias de las balas con un golpe de stick nos permitirá eliminar a enemigos tras cobertura sin ni siquiera verlos. Dotados con esta mortífera habilidad podremos hacer lo propio con dos armas, así como aniquilar a varios enemigos situados en el mismo camino. Una curva de aprendizaje progresiva nos obligará a utilizar ésta y otras muchas artimañas en el arte de matar conforme los enemigos avanzan a nuestro ritmo. Nueve episodios dividen la historia, plagada con escenarios variados (desde un avión en caída libre hasta un asedio a una biblioteca). El gran mimo de su diseño se traduce en una calidad gráfica y unos texturizados sobresalientes. PS3 y 360 pueden esperar algo importante para su público.





TRAYECTORIAS DIFERENTES

En una primera modalidad, la carrera normal, todo consiste en ir de un punto a otro siguiendo una determinada ruta compitiendo contra otros participantes. En la segunda variante, la carrera libre, todo cambia drásticamente, obligándonos a buscarnos la vida por las calles de Los Angeles para llegar de un punto a otro al estilo «Crazy Taxi», recorriendo las calles como queramos y tomando atajos. Por último está la carrera con la CPU en una autopista. La cosa parece más sencilla, ¡pero cuidado, que hay kamizakes!



NO SÓLO DEL TIEMPO BALA VIVE EL SHOOTER

Además del ya clásico "bullet time" que pusieron de moda el inolvidable «Max Payne» o películas como "Matrix", «WWOF» busca implementar algunos conceptos clásicos del género. Hablamos por ejemplo del uso de las coberturas, de vital importancia para avanzar en el juego. Mediante un interfaz dinámico podremos deslizarnos en multitud de direcciones o acercarnos para acuchillar al enemigo en combate directo. Saltarse el uso de los "covers" complica brutalmente los niveles. Grin Studios ha querido incidir en la interactuación entre el jugador y sus enemigos. Mediante fuego de supresión podremos engañar al enemigo haciéndole creer que nos situamos en una posición en la que no estamos para beneficiarnos del uso de coberturas, aproximándonos hasta su retaguardia de manera silenciosa.





Compañía: Warner Bros Género: Acción Lanzamiento: Primavera 2009 Cibercontacto: www.wantedthegame.com Plataformas: PS3, XBOX 360 18+

PREVIEW


THE LAST REMNANT™
DESCUBRE LA NUEVA AVENTURA ÉPICA
DE LOS CREADORES DE FINAL FANTASY®
Las reliquias son artefactos misteriosos de una era ancestral. Aquellos con poder las codiciaron, provocando grandes guerras en la lucha por obtenerlas. Ahora, cientos de años después de eso, un joven héroe busca a su hermana, que ha sido secuestrada. Sin embargo, su búsqueda lo llevará al corazón mismo del conflicto, por lo que terminará participando en batallas masivas mientras intenta descubrir la verdad.
16+
www.pegi.info
WWW.LASTREMNANT-GAME.COM
SQUARE ENIX®
© 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados.
Unreal® Engine. Copyright 1998-2008 Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados.
THE LAST REMNANT, el logo de THE LAST REMNANT, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.
Microsoft, Windows, el botón Inicio de Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA

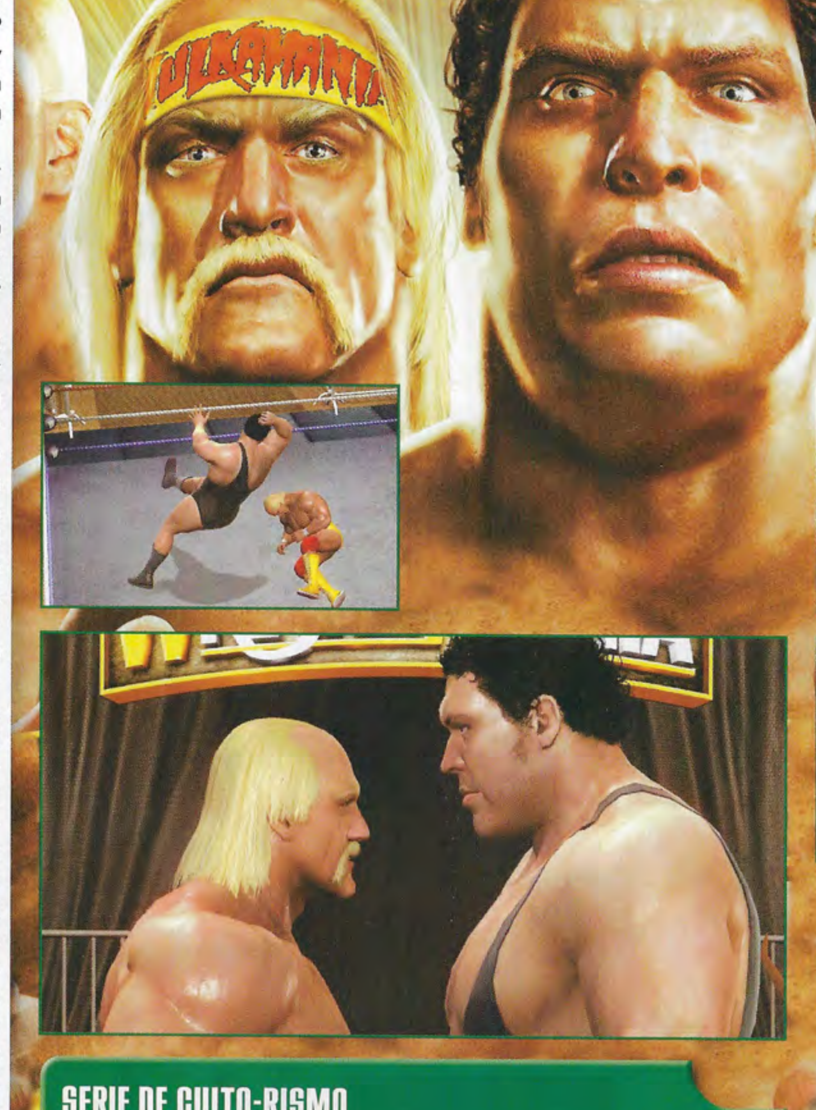
¿Eres relativamente nuevo en la moda de los ataques, fintas y porrazos de Wrestlemania? ¿O todavía te acuerdas y admiras al Hombre del Millón de Dólares, Hulk Hogan o a André el Gigante?

Si eres del segundo grupo, la fortuna está de tu parte gracias a «Legends of Wrestlemania», una recopilación de personajes históricos del sector que hará las delicias de los adictos a la testosterona.

Hace 10 años, el género de la lucha libre en consolas era minoritario y estaba técnicamente de capa caída. Pero tras su resurgir televisivo, los videojuegos tomaron conciencia de que el medio ideal, más allá de la caja tonta, está en cajas como Xbox y PlayStation. Ya en el E3 pudimos ver un pequeñísimo adelanto de las virtudes que llevará el nuevo título, mostrando por primera vez a luchadores clásicos de los ochenta y noventa en plenitud de fuerza y esplendor gráfico.

Llama la atención el cuidado con el que se han tratado las nuevas texturas, ya que se ha renovado el motor para mostrar brillos y sudores fotorrealistas. Los locos de este deporte que se conozcan al dedillo historias y apariencia quizá se hayan echado las manos a la cabeza al ver que los luchadores se han puesto en forma durante todo este tiempo, ya que presentan musculatura mucho más definida que los personajes reales. Eso sí, hay que tener en cuenta que todavía faltan un par de meses para su lanzamiento, por lo que es de esperar algunos cambios.

Planeado en principio en exclusiva para la nueva generación de consolas, el título se ha dejado ver en suculentas previews que ya nos hacen pensar en que lo mejor de este deporte está por llegar el próximo marzo. Hasta entonces, puedes machacarte tranquilamente los dedos con el impresionante catálogo que la franquicia tiene desplegado en la actualidad con los títulos de THQ.





SERIE DE CULTO-RISMO

La fecha que se ha elegido para lanzar este título no es casual. Coincide con el evento que se va a celebrar en abril en Texas, el Wrestlemania XXV, que reunirá en el Reliant Stadium de Houston a las leyendas más sonadas del wrestling en un día histórico para la marca. Si tienes alrededor de 25 años, recordarás embelesado las mañanas de sábado en las que, antes de quedar con los amigos, pasabas en casa mirando Tele5 y sus impresionantes héroes sin camiseta. Aunque es un fenómeno difícil de explicar si nunca te ha gustado el tema, viendo las imágenes del videojuego sería raro que no se te erizara el vello. Si al menos tuviera los mismos locutores españoles...



MODOS DE JUEGO

Con una franquicia tan potente como la de Smackdown, THQ va a aprovechar el tirón. Así, los juegos de «Smackdown vs Raw» podrán interactuar con el nuevo juego, ya que existirá la posibilidad, por ejemplo, de exportar personajes editados de un título a otro. En la jugabilidad, además de la barra de energía en pantalla aparecerá un número del uno al tres que indica el nivel de poder disponible. Como de costumbre, esta barra se va llenando según encadenamos ataques variados, y con ella a tope descargaremos ataques finales para tumbar a un elefante.

Compañía: THQ Género: Lucha Lanzamiento: Abril Cibercontacto: www.legendsofwrestlemania.com Plataformas: PS3, XBOX 360 16+

TEXTOS: JOTACÉ



FALLOUT 3

Ficha técnica

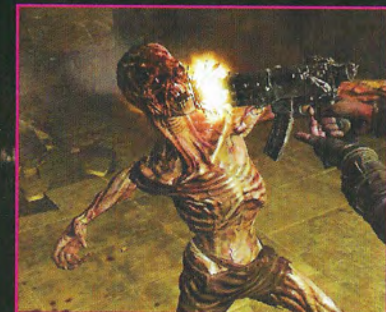
- Atari
- Rol
- Octubre
- 18+
- http://fallout.bethsoft.com

A FONDO

ARTE APABULLANTE

▸ Afortunadamente, se están poniendo de moda los "libros de arte" de juegos tan destacados como éste. Un documento imprescindible para entender el enorme trabajo realizado por Adam Adamowicz y su equipo, tanto en la creación de un universo retrofuturista con el simpático "vault boy" como abanderado (ojo a las emisoras de radio, donde escucharemos desde informativos hasta éxitos de los 50) como por el diseño de los personajes, armas y enemigos. Esa vaca preñada con dos cabezas, ese centauro imposible o ese "supermutante" desencajado aún pueblan nuestros peores sueños. Tremendo y alucinante, la verdad.





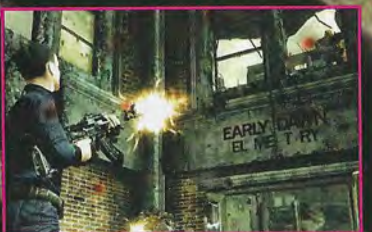
Ahora que acaba el año llega uno de los tres o cuatro mejores juegos de 2008. Bethesda le da un giro radical a su franquicia rolera potenciando el combate, la puesta en escena y la soberbia imaginería. El resultado, enorme y casi perfecto

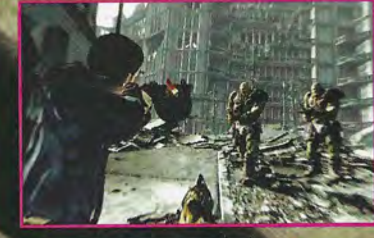
Ya lo veníamos diciendo desde la temporada pasada: el viejo rockero shooter no es que no haya muerto sino que, desafiando a algunos gurús con más "bombillas" encendidas que la Feria de Abril, se ha convertido en la gran atracción jugona de estos efervescentes años. Y lo ha hecho gracias a su capacidad de progresión interna (pensemos en «Bioshock» o hasta «Mirror's Edge») y fusión con otros género, sobre todo el rol. Véase «Mass Effect» o, sin ir más lejos este título, una de las secuelas más esperadas de los últimos tiempos, que se le está subiendo peligrosamente a las barbas a «GTA IV» para alzarse con el título de juego del año. Véase el rosario de laureles que lleva el angelito: premio de la crítica en el E3 2008, 10 sobre 10 en Eurogamer (Reino Unido), GameSpy (Estados Unidos) y revista oficial Xbox... Eso, y la prohibición en países como India o Japón (y algunos trailers en USA) que, quieras que no, también es una medallita que implica impacto. Y es que «Fallout 3» es muy grande, amigos. Y muy osado, ya que Bethesda ha cambiado completamente el pedigrí de su franquicia, apostando por unos entornos abiertos y una perspectiva en primera (o a veces tercera) persona que destierra la clásica cenital para entroncar directamente con el FPS de rigor.

La tierra baldía

Pero lo mejor es su puesta en escena, algo pocas veces visto en el género. Y eso que su argumento no es nada del otro mundo, ya que está ambientado doscientos años después de una guerra nuclear en las ruinas de Washington, en plena lucha por la supervivencia entre Super Mutants, Ghouls, Raiders y otros peligros del Wasteland. Otra cosa es cómo hemos llegado hasta allí: tras un completísimo editor de personaje, que nos define radicalmente nuestro destino y devenir en la aventura. Seguidamente, tendremos que pasar diversas fases, desde bebé a mozalbete, hasta que llega la hora de salir del refugio y enfrentarnos a la realidad. Y menuda realidad: desolación, anarquía y unos bicharracos como para quitar el hipo. Para ello, podremos seguir las directrices de la misión principal o bien adentrarnos por las innumerables misiones y tareas, casi siempre subterráneas, que alargan la vida del juego hasta las casi cien horas. Una barbaridad, vamos.

Desde luego, no sólo de combates vive «Fallout 3», aunque la carga salvaje y gore es espeluznante, con un bestiario sacado de una pesadilla de Lovecraft o Clive Barker. También podremos recolectar objetos o comprarlos con nuestras "chapas", interactuar con los personajes secundarios e ir reconduciendo nuestro karma y el sistema de atributos y habilidades SPECIAL. Unos gráficos apabullantes (aunque a veces el motor de «Oblivion» se queda algo justito), gran sonido (doblado al castellano perfectamente) y un gran gusto por el detalle hacen que este juegazo se gane ovación, vuelta al ruedo, orejas y hasta rabo. Y la cuarta parte, en camino.





SPECIAL DE VERDAD



Siguiendo las palabras de su gurú Peter Haines, «Fallout 3» no es «Oblivion» con pistolas. Y para demostrarlo, qué mejor que el sistema de habilidades SPECIAL, que nos permite ir perfeccionando y madurando a nuestro personaje según su fuerza, percepción, resistencia, inteligencia, agilidad y también suerte. Tendremos un total de veinte niveles de atributos, que abarcan desde labores de intendencia y "ñapas" básicas a invisibilidad, canibalismo, creación de vida, convertirte en cyborg, dominar animales o, los más avanzados, ninja o tener energía solar.

Valoración



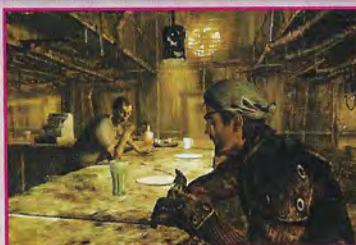
GRÁFICOS ■■■■■■

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■■

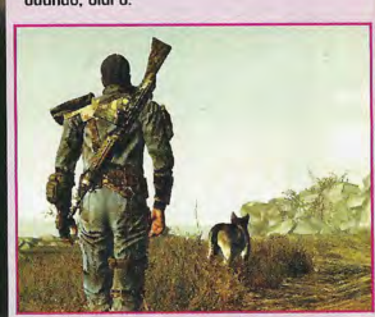
ORIGINALIDAD ■■■■■□

GUÍA DE JUEGO



Aparte de echarle paciencia en algunos escenarios oscurísimos y de dominar y potenciar nuestras habilidades, un buen consejo para disfrutar de «Fallout 3» es, por un lado, no tener prisa con las misiones secundarias (la miga del juego) y, por otro, conocer perfectamente a nuestros enemigos. Que los hay y para aburrir. Por ejemplo, animales mutados comoperros, abejas gigantes asesinas, hormigas como toros, mirlurks, ratas-topo, escorpiones... raides y negreros de comportamiento inestable, Feral Ghouls con apariencia de cervatillo siniestros, Robots (desde Protectrons hasta Mr. Gutsy), los temibles Súper Mutantes o los Soldados del Enclave y sus armas energéticas. Por suerte, nosotros también tenemos una armería fastuosa, dividida en cinco categorías y beneficiadas por el factor VATS, un sistema de puntería muy bien calibrado. Eso, y nuestros compañeros, desde el perro Dogmeat al pistolero Jericho, pasando por el fiel Fawkes, la veleta Clover o la felina Paladín Cross, entre otros muchos, desde mercenarios a comerciantes "regateadores". En fin, que lo mejor es explorar, explorar y explorar. Y disparar de vez en cuando, claro.







TEXTOS: HAL

PS3/PS2

DISNEY SING IT HIGH SCHOOL MUSICAL 3
FIN DE CURSO







El huracán "High School Musical" no cesa, jugones. Si el mes pasado tocó bailar al son de las coreografías de moda, ahora toca el turno de canturrear sus hits micrófono en mano.

Y no solo las de la última entrega del musical de moda, sino de las dos anteriores películas de este fenómeno. El esquema del título es bien sencillo: un karaoke hecho y derecho que permite a los jugadores retar a otros contrincantes con las canciones y los clips auténticos de los artistas con acné más famosos de la tele y el cine. Tendremos a nuestra disposición varios modos multijugador, entre ellos, versus, dueto y cooperativo. Hasta ocho jugadores formando equipo podrán elegir cualquier canción y nivel de dificultad del tocadiscos disponible. Entre las canciones disponibles, una veintena, destacan éxitos de la primera parte ("Star of something new", "Bop to the top", "Breaking fire"), la segunda ("What time is it», "Fabulous", "Everyday", "All for one") y, cómo no, de "HSM 3" ("I want it all", "Can I have this dance", "Walk away", "The boys are back" o "Can I have a dream", entre otras alegres tonadas).

Tampoco hay que perderse las afinadas opciones de edición, tanto de nuestra propia lista de canciones como de las diferentes visualizaciones disponibles, disfrutando de las mejores imágenes de los artistas de marras. Un diseño de lo más dinámico y atractivo y cantidad de material extra y desbloqueable de las diversas películas y series de Disney redondean un juego que se venderá como mazapanes durante estas fiestas (de hecho, la franquicia lleva despachados dos milloncejos de juegos) en sus diversas plataformas, empezando por la PS2, quizá la más indicada para estos menesteres cantarines. No hay que ser Rappel para adivinarlo, ¿verdad?

FICHA TÉCNICA

- Disney Interactive
- Musical
- Noviembre
- 3+
- http://disney.go.com

CLASES MAGISTRALES

Una de las características más destacadas del juego es su tutorial, presentado de una forma de lo más útil y original: unas clases maestras de la mano de Oleysa Rulin (que encarna a Kelsi en "High School Musical"), que nos guiará a través de una serie de ejercicios que nos harán mejorar nuestras interpretaciones y afinar nuestros gorgoritos. Y ojo que la moza a veces parece la profesora de "Fama"...



VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 3/6
- JUGABILIDAD: 3/6
- SONIDO/FX: 4/6
- ORIGINALIDAD: 3/6

A FONDO

MIRROR'S EDGE

La revolución ha llegado a las plataformas con una aventura apasionante para vivirla al límite.

Son muchos y positivos los adjetivos que vienen a la mente para calificar este título, pero por encima de cualquiera y con mayúsculas se podría definir de ORIGINAL. Estamos ante una obra de diversión extraordinaria, donde se conjuga a la perfección la esencia de un plataformas vibrante y moderno con la exploración y sabias dosis de acción en primera persona. Innovadora y sugerente por los cuatro costados, la aventura guarda un enorme magnetismo a pesar de que se proponga en su mayor parte en las alturas de los rascacielos y en más de una ocasión nos acordemos de la biodramina para aguantar el tirón. El vértigo y el más difícil todavía está presente con un realismo inusitado, pero es tan atractivo lo que nos espera que asumiremos los riesgos en cada una de las fases (hay 10), aguantando la respiración y a 150 pulsaciones por segundo.

La frescura de este título está presente desde el mismo momento en que asumimos el papel de Faith, una "runner" experta en parkour, capaz de realizar las mayores acrobacias y habilidades para salvar todo tipo de obstáculos presentes en su recorrido urbano. En una sociedad aparentemente idílica, donde todo está controlado desde las altas esferas, su cometido es transportar información confidencial sin ser interceptado por la policía y al servicio de quienes se rebelan contra el sistema. Pero algo sucederá en el entorno familiar de Faith que le hará involucrarse mucho más. Toda esta his-

Aunque a Faith le va más lo de saltar y salir pitando, a veces tendrá que emplearse con armas.

UN CONTROL DE FLIPAR

Las espectaculares acrobacias que podemos hacer responden a un ajustadísimo control. Lo mejor de todo es que el amplio repertorio de movimientos se reduce a cuatro botones. El principal, el del salto, se sitúa en uno de los superiores del mando, que combinándolo con los de agacharse, darse la vuelta y atacar, podremos encadenar una variedad de acciones inusitada, como rebotar sobre paredes para atacar a enemigos o amortiguar una caída con una voltereta. Los stick también tienen sus funciones. El izquierdo para correr y balanceo. Con el stick derecho manejaremos nuestra cámara, capaz de trasmitir en primera persona sensaciones de lo más reales, como esa angustiosa, alguna vez soñada, de caernos de una gran altura.

FICHA TÉCNICA

- Electronic Arts
- Plataformas/Acción
- Octubre
- 16+
- www.mirrorsedge.com









toria,entre la apariencia y la realidad, la vivimos a través de los ojos de la protagonista.

Ojo de águila

La cámara subjetiva nos acompaña permanentemente en nuestra experiencia de máximo riesgo, en el momento de saltar por encima del vacío, de agarrarnos in extremis a una tubería o de balancearnos sobre una barra. Casi siempre con el aliento de nuestros enemigos en el cogote. Deprisa, deprisa. Y de edificio en edificio, como si fuéramos Spiderman, pero desprovisto de superpoderes; somos reales y lo vivimos al límite. Esto es posible gracias a un sistema de control impecable que permite un despliegue de naturales y bien enlazados movimientos, de forma eficaz e intuitiva. Igualmente gozaremos del control, aunque con mucho menos frecuencia, cuando debamos emplearnos en el cuerpo a cuerpo o en desarmar a un enemigo. Hay que recordar que es un plataformas, pero hay también acción.

Y también exploración. Entonces podremos (si tenemos tiempo, dicho sea de paso) embobarnos con un apartado visual espectacular. Asombra el estilizado diseño del gigantesco escenario urbano, donde predominan los tonos suaves y fríos, las líneas rectas y armónicas, para esconder la metáfora de un mundo amordazado, sólo distorsionado tras nuestro paso. Los efectos de luz son notables y el rendimiento de las texturas también es estimable. Tanto como el apartado sonoro: desde nuestra propia respiración al "latido" de la propia ciudad, así como una banda sonora electrónica que nos carga las pilas en los momentos cruciales. Una constante de calidad que se mantiene en todos los niveles sin altibajos.

Además, el modo Carrera incluye la posibilidad de volver a hacer lo ya recorrido, pero esta vez en lucha contra el crono. Al cabo es sentir de nuevo un subidón de adrenalina, un impulso irrefrenable por desafiar el vértigo, lograr el objetivo y explotar en un sentimiento indescriptible de euforia.





RUTA A SEGUIR

Progresar en la aventura depende de seguir un itinerario trazado. Éste se manifiesta sobre los elementos del entorno y con el color rojo. Así cuando las paredes de un edificio, habitualmente blancas, de repente se tiñen con rojo es que vamos por el buen camino. Y si te encuentras con una tubería de ese color es que está pidiendo a gritos subirte a ella, en cuyo caso coge aire y concéntrate para saltar a la de al lado, probablemente también con el mismo tono. Este código rojo de señalización se sigue gracias a la "visión de runner" de nuestra heroína que también detecta la opción de interactuar con otros elementos. En el nivel de dificultad máximo del juego está desactivado, convirtiendo el logro de cada nivel en una auténtica hazaña.

GUÍA DE JUEGO



Cuando te pones a jugar te das cuenta inmediatamente por qué fue considerado el juego más original del pasado E3. Pocos títulos de plataformas pueden ofrecer una jugabilidad que conjugue tan acertadamente acrobacias realistas, aunque propias del género, con escenas de acción. Por ejemplo, podemos poner en práctica la patada en carrera (breve) por la pared que provocará que el enemigo gire 180 grados y será más fácil desar-



marle. Una ayuda adicional es la posibilidad de ralentizar el tiempo con un botón. No obstante Faith no carga armas y en caso de ponerte a pegar tiros casi será inútil (escasea la munición), habrás perdido un tiempo precioso y ya estarás rodeado por la policía. No obstante, el 90% del juego nos lo pasaremos desplegando todas nuestras habilidades acrobáticas y muchas veces huyendo del enemigo con el corazón en la boca, mientras nos ametra-



llan desde todas partes (vibrante la persecución del primer capítulo). Claro que habrá muchos momentos para preguntarse a dónde puñetas tenemos que ir. Apretando un botón, Faith mirará hacia su próximo objetivo. Ah, por todo esto y mucho más, imprescindible hacer el tutorial.

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Un esperado enfrentamiento de marcas que promete tener resultados teñidos de rojo.

Los enfrentamientos de universos imposibles han dado grandes alegrías al sector. «Marvel vs Capcom», «Xmen vs Street Fighter» o «SNK vs Capcom» siempre han contado con una importante legión de seguidores que han reconocido la calidad normalmente alta de estas producciones en los juegos de lucha. «Mortal Kombat», por sus especiales características sanguinolientas, parecía tener más difícil el encuentro con otros personajes ficticios, pero se las ha arreglado para convencer a los responsables de la editorial DC Comics y hacer un enfrentamiento como nunca antes se había visto. Porque, seamos claros: ¿a quién no le mola zurrar a Superman?

La historia de cómo los dos mundos se fusionan es una simple excusa para que Lex Luthor, Dark Seid y Shao Kan se erijan como enemigos a batir y causa de este multitudinario enfrentamiento. Teniendo en cuenta las fechas que corren, no podía ser otra cosa que un juego de lucha en 3D, pero con una realización técnica envidiable. Los efectos de los superhéroes son muy llamativos, e incluso algunos personajes menos conocidos en nuestro país, como Linterna Verde, cobran especial protagonismo gracias a la representación de sus poderes. Tampoco hay que esperar un gran abanico, ya que sólo 20 personajes conforman la lista disponible. Eso sí, los más importantes no faltan a la cita, y el nivel de bestialidad se ha rebajado considerablemente, ya que pese a mantener fatalities y golpes finales, no alcanzan la violencia que hemos visto en otras entregas ni de lejos.

La buena idea juntar dos universos tan distintos en «Mortal Kombat vs DC Universe», se convierte en un referente para todos los aficionados a la lucha. ¿Y tú de quién eres: Mortal Kombat o DC?



Ficha técnica

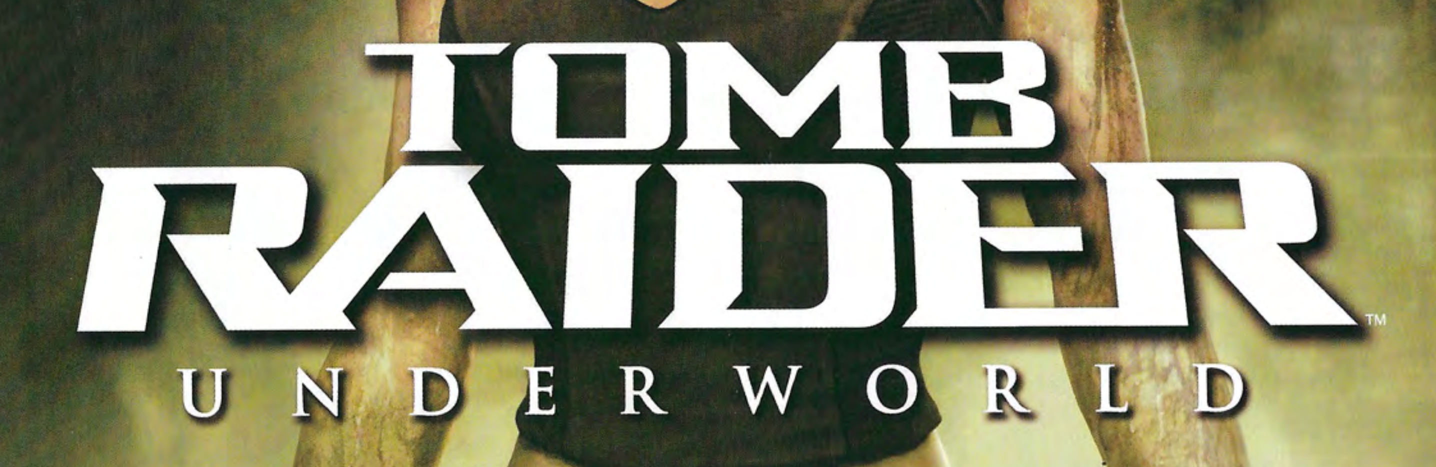
- Atari
- Lucha
- Noviembre
- 16+
- www.worldscollide.com

MODOS DE JUEGO

Las peleas que ofrece el modo Historia son el plato fuerte de los modos de juego. No obstante el arcade ofrece diversión pura y directa, mientras que el online puede ser la opción predilecta de los que busquen emociones contra jugadores de todo el mundo. Aunque se haya reducido la violencia, algunos movimientos duelen con sólo mencionarlos, y ver a Batman siendo torturado por parte de Subzero no es plato para todos los públicos. Resaltar el papel de Joker, el equivalente en este juego a Dalshim.

Valoración

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	4/6



EXPLÓRALO TODO. NO TE DETENGAS.



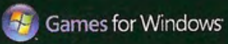


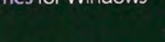




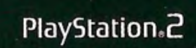






















TOMB RAIDER UNDERWORLD

Lara no se da por vencida y regresa con un estilo ligeramente distinto. El cambio merece la pena.

Que «Tomb Raider» es una serie que llegó a quemarse hace unos cuantos años no es ningún secreto. Eidos, la compañía creadora, firmó algunos de los mejores capítulos de la serie, así como otros que mejor conviene olvidar. La transición a Crystal Dynamics era esperable, y esta compañía supo imprimir nuevos aires a una franquicia demasiado explotada. Después de una etapa un tanto oscura, el equipo de programación actual se asienta dentro de un estupendo ritmo de trabajo que encumbra si no a juego sobresaliente, por lo menos sí a un título imprescindible dentro del género de las aventuras.

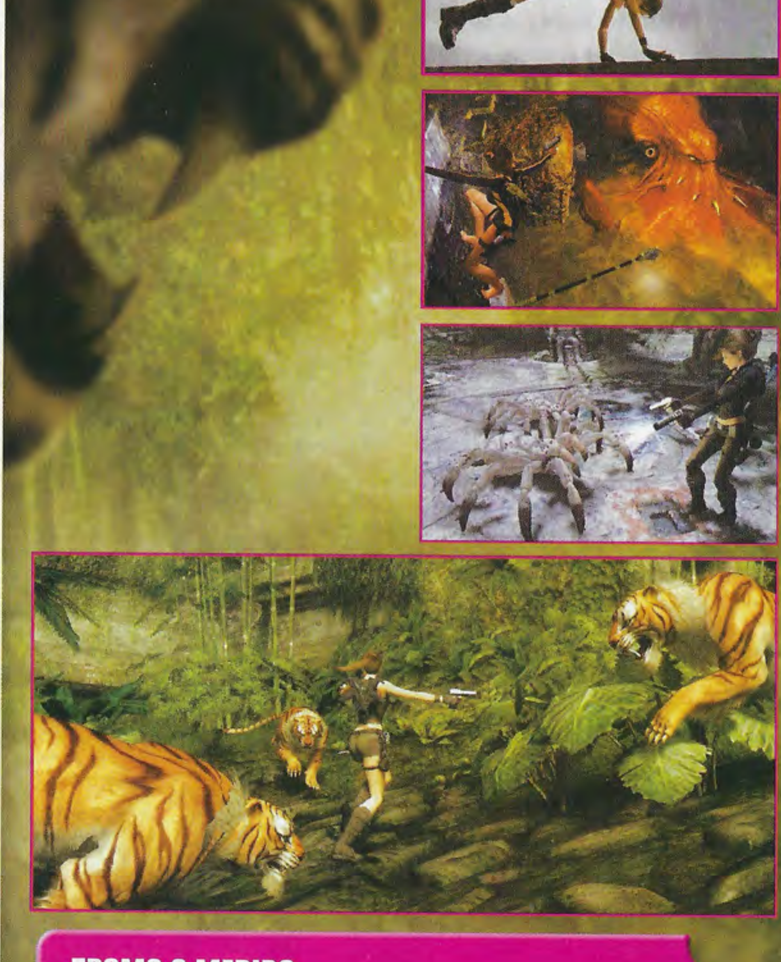
Centrado en una ambientación más oscura que los anteriores, «Underworld» tira en esta ocasión de la mitología nórdica para reinventarse mínimamente. La lástima es que la historia no es tan embriagadora como en ocasiones anteriores, si bien mantiene el nivel digno pese a algunos diálogos plagados de tópicos y menciones innecesarias. Ciertamente, pocas mitologías faltan por tocar en la saga, y dentro de poco tendrán que inventarse una propia para poder seguir surtiendo de excusas a la voluptuosa arqueóloga. Madurita ya incluso en la pantalla, lejos de apolillarse en tareas físicas demuestra que está igual de ágil que el primer día, sobre todo gracias a un nuevo catálogo de movimientos disponible casi desde el principio.

Es importante destacar que la acción es bastante más variada que de costumbre (y eso es mucho decir), por lo que veremos a Lara tanto en escenarios cerrados subterráneos, vestida con justitos trajes de baño en algunas misiones acuáticas, y en vistosos terrenos al aire libre.

Otro cambio de look

La cantidad de polígonos sobre la protagonista ha aumentado ostensiblemente, así como las animaciones de las que hace gala: incluso los movimientos clásicos están rediseñados dando un aspecto limpio y pulido. Por desgracia, no todo son buenas noticias, ya que la cámara, al tener que girar para encontrar pistas y rincones por los que explorar, padece algunos defectos de clipping molestos para la vista. Un detalle que ya sucedía en anteriores entregas y que parece que no han tenido muy en cuenta a la hora de reprogramar el código.

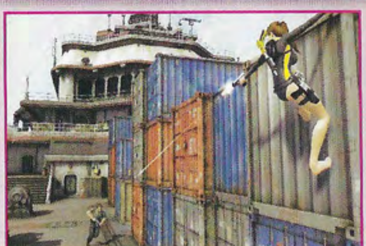
Técnicamente, más allá de la cámara se pueden poner pocos peros: los escenarios son sólidos y están bien planteados, con escasos desafíos que nos saquen de nuestras casillas. Fundamental contar entre nuestras virtudes los de la paciencia, ya que si no quizá lancemos el mando contra la pantalla a las primeras de cambio. «Tomb Raider Underworld» es un juego notable, eficiente a la hora de pasar muchas horas entretenido buscando la rendija que nos permita escalar al siguiente nivel, pero a menos que seas un súper seguidor de Lara quizá puedas llegar a esbozar bostezos ocasionalmente. Eso será porque no te gusta la arqueología.



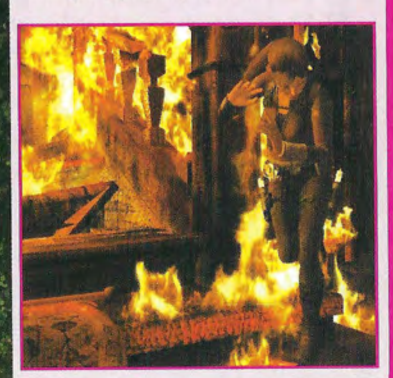
TRAMA A MEDIDA

Como ya no queda nada por explorar en Egipto, China o Sudamérica, Lara tira en «Underworld» hacia el norte. En la tierra de Thor, Lara tendrá que descubrir si es cierta la leyenda de que quien levante su martillo, será capaz de mover montañas y valles con su poder. Una agradecida nueva historia que se añade al amplio catálogo de catástrofes de diversa índole que ha ido aumentando el paso del tiempo en la saga. El subtítulo «Underworld» no es casual, y se nota en la oscura ambientación general de todos los enclaves donde nos movemos. Cuestión de acostumbrarnos, pero tampoco mucho, porque ya sabes que probablemente el año que viene ya tengamos otro título haciéndose hueco en las listas navideñas.

GUÍA DE JUEGO



El entrenamiento de un auténtico explorador no acaba nunca, y hay que adaptarse como sea a las nuevas situaciones que puedan surgir durante nuestra "caza de tumbas". Lara ha conseguido todo un repertorio de nuevos movimientos que, como de costumbre, se pueden aprender muy fácilmente en misiones de entrenamiento. Escalar libremente o balancearse durante los descensos en rappel. Precisamente con los movimientos será cuando mayores dosis de imaginación tengamos que aplicar, ya que para alcanzar algunos lugares inaccesibles en principio existen varias formas de hacerlo, pero sólo una es efectiva. Es francamente difícil llegar a perderse, porque los lugares donde tenemos que ir están muy bien marcados y son sencillos de encontrar. Algo que quizá resta encanto al conjunto, ya que estábamos acostumbrados a buscar el significado de los desafíos y rompecabezas en los que nos encontramos. Esto no quita que el diseño general de los puzzles sea excelente, ya que la facilidad de encontrar el camino sólo afecta a los lugares predeterminados para alcanzar, y se nos obliga muy a menudo a meternos en situación. Los desafíos están desarrollados con mucha inteligencia, y suponen el mayor atractivo del conjunto por la cantidad de horas que lleva solucionarlos y, especialmente, la satisfacción que supone superarlos.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	2/6

LARA DE VERDAD

Tan tradicional como encontrarse en las tiendas por estas fechas con una nueva entrega de «Tomb Raider» es el hecho de renovar la cara a la modelo que le da vida en presentaciones y eventos. Acompañando el oscuro sentimiento que transmite «Underworld» llega Alison Carroll, una gimnasta que da el toque serio (y algo más rejuvenecido) a una ilustre lista de chicas que han prestado sus dimensiones físicas a la heroína virtual. En esta ocasión, se trata de una gimnasta preparada, premiada y muy dispuesta a meterse totalmente en el papel, algo que salta a la vista nada más verla. De hecho, durante la promoción ha sido capaz de demostrar su habilidad deportiva mimetizando los movimientos de su homóloga de los videojuegos.

FICHA TÉCNICA

- Eidos Interactive
- Acción
- Noviembre
- 16+
- www.tombraider.com

GUITAR HERO WORLD TOUR

La batalla de los juegos musicales sigue con las espadas y las guitarras de doble mástil en todo lo alto. Por eso, en estas escaramuzas la veteranía es un grado, y quien golpea primero golpea dos veces, o tres.

Véase el caso de la franquicia «Guitar Hero», perro viejo donde los haya, que ha llevado a cabo una ejemplar tarea de marketing, publicidad incrustada en teleseries y diversos famoseos que concluyero con el ya mítico spot de Heidi Klum versionando el baile de "Risky business" destrozando su sofá y derritiendo las pantallas. Así que ahora se rinde homenaje a sí mismo y a la historia del rock con un título fabuloso que incluye 86 canciones originales de algunos de los artistas más legendarios de todos los tiempos en un recorrido por más de 40 años de la historia del rock. Y menudas canciones, desde luego: Motown, rock de las islas, clásicos populares y últimas tendencias de pegada fuerte y mandibular.

Con el look de extrarradio glamuroso de siempre, y con más y mejores escenarios clásicos que nunca, el juego da buena cuenta de la evolución física del decibelio, desde la psicodelia colorina hasta el siniestro más finisecular, pasando por el arrebato punk, la parafernalia sinfónica o el pop más cercano. Una labor casi de historiadores sin abandonar el sentido del humor de la saga, encarnado en los personajes disponibles. Por supuesto, la mecánica de juego sigue siendo la de siempre, que para qué cambiar lo infalible. O lo que es lo mismo pulsar la sucesión de botones en 4 tonalidades y darle a la púa. Están todos los que son o han sido en este negocio. Bueno, fallan los Stones pero nada es perfecto. De traca, vamos. Que no pare la música.

FICHA TÉCNICA

- Activision
- Musical
- Noviembre
- 12+
- www.guitarhero.es

APOTEOSIS ROCKERA

Ojo a la gramola con que «Guitar Hero» celebra su guateque sideral: 311 con "Beautiful Disaster", 30 Seconds To Mars y su "The Kill", The Allman Brothers Band ejecutando "Ramblin Man", Beastie Boys con "No Sleep Till Brooklyn", Billy Idol dándole al "Rebel Yell", Blondie y su "One Way of Another", Bon Jovi -"Living On A Prayer", Hendrix por partida doble ("Purple Haze" y "The wind cries Mary"), Kravitz, Metallica y su "About a girl", Nirvana, Ozzy Osbourne también al cuadrado ("Crazy train" y "Mr. Crowley"), Mars Volta, Tokio Hotel, Tool, REM, Sex Pistols... en fin, que no faltan ni "La Bamba" ni Radio Futura con su "Escuela de calor".

VALORACIÓN





PLAYSTATION® Network
Hasta 60 jugadores online gratis
18+
www.pegi.info
EYES
STING
SHARP
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
RESISTANCE 2
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
PLAYSTATION 3

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

CARRERAS SENTIMENTALES

▶Algunos usuarios se quejan de la falta de profundidad en las historias que suele contar «Need For Speed», pero desde luego no son el público objetivo de esta serie. «Undercover», sin pretensiones de ganar ningún premio a mejor guión, descubre una historia intrigante y llena de situaciones tópicas que nos podríamos encontrar en cualquier film de medio pelo, pero nadie puede negar que engancha y que está bien resuelta. Además, la calidad de las interpretaciones y del doblaje es incuestionable, lo que dota de calidad a un punto que para muchos es su talón de Aquiles. Por cierto, ha contado con actores de cierto renombre para interpretar los papeles protagonistas, un toque de glamour entre tanto macarra.

Valoración

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■□□

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■□□□□

Coches y más coches lanzándose por las calles, pero ahora tú les persigues a ellos.

Need For Speed», como la navidad, viene todos los años. A veces cargado de sorpresas y otras no. Las que trajo la temporada pasada no fueron suficientes para encandilar a sus incondicionales, que pese al éxito en ventas no supuso un punto de inflexión en la franquicia. Dispuesto a cambiar esa racha llega «Undercover», que tira más por las posibilidades cinematográficas de la saga que por aspectos de renovación pura y dura.

Los usuarios, siempre sabios, exigieron a Electronic Arts una aproximación peliculera "flipada", que es como nos gusta consumir este tipo de productos; es decir, guaperas soltero que se encuentra en un aprieto, pero él es muy buena persona y acaba encontrando el amor en mitad de la adversidad. Resumen superficial pero acertado del argumento de «NFS Undercover», última entrega del heredero directo de A Todo Gas en videojuegos.

Las novedades de este título residen, además del renovado catálogo de coches disponible, en la participación del jugador como agente encubierto (buen título entonces, ¿no te parece?). La versión «Most Wanted» marcó un antes y un después gracias (obviando el salto técnico evidente) a un constante ir y venir de persecuciones. «Undercover» pretende conseguir el mismo efecto gracias a la tensión de tener a la policía pisándonos los talones, y lo que es mejor, sabiendo que nosotros somos uno de ellos. Pero también "duele" cuando en algunas misiones nos tenemos que cargar el mayor número de coches patrulla posible, en un festival de chatarra, neumáticos y tuercas como no habíamos visto antes en la franquicia.

Acelera y da esquinazo

Como es costumbre, las carreras callejeras tienen lugar en una ciudad ficticia, llamada en esta ocasión Tri City, pero con posibilidad de elegir la ruta que queramos, como hace el último «Midnight Club». Un añadido siempre bienvenido, que se añade al depurado aspecto gráfico que lucen edificios y vehículos. Es muy llamativo ver los efectos nocturnos sobre las carrocerías, y da gusto comprobar cómo pasa el tiempo en los videojuegos si podemos disfrutar de representaciones al mismo tiempo tan arcade como realistas.

Mencionar que el garaje incluye algunas joyas del automovilismo que dejarían boquiabierto al mismísimo Michael Schumacher, y que se han contratado los servicios de pilotos profesionales para dar un aspecto más realista a todo el conjunto. Como realista es también la parte cinemática: decorada con un curioso efecto blur que lo asemeja a producciones CGI, la dirección artística de estas escenas es sorprendentemente buena, y añade un buen nivel "sentimental" a todos los sucesos que ocurren en pantalla.

«Need For Speed» vuelve por sus fueros para satisfacer a sus fans de siempre y agradar también a los que se unan ahora a la serie. Si no tienes ni para gasolina, desquítate a bordo de deportivos con los que sólo se puede soñar... o jugar.







SPEED HERO

Cuándo tienes una serie de prestigio, es fácil caer en la rutina y vivir de las rentas que la fama te ofrece. Es algo que ha pasado anteriormente con «Carbono» o «Pro Street», y es un fallo importante que ha querido cambiar ahora esta nueva entrega. Por suerte, las nuevas aproximaciones al protagonista en forma de hojas de perfil, mejoran considerablemente el rendimiento según vayamos avanzando, y sobre todo si vamos superando de forma satisfactoria los desafíos que se nos plantean. Precisamente para eso ha nacido el sistema Heroic Driving Engine, con el que mejoran las capacidades del conductor al mismo tiempo que los de nuestros vehículos. Todo es cuestión de saber cómo hacer el cabra en el momento oportuno.

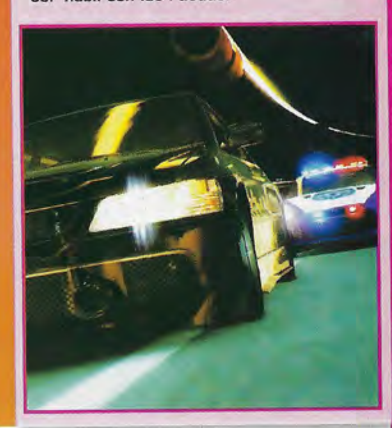
FICHA TÉCNICA

- Electronic Arts
- Conducción
- Noviembre
- 12+
- www.needforspeed.com

GUÍA DE JUEGO



Actualmente es difícil encontrar un juego más sencillo de manejar dentro del género deportivo que «Need For Speed Undercover». La base de la jugabilidad tiene un comportamiento un tanto irreal de los vehículos, sobre todo en aceleraciones y choques, pero resulta muy satisfactorio conseguir completar maniobras espectaculares con el mínimo esfuerzo. No llega a niveles de derrape como por ejemplo la saga «Ridge Racer», pero su control está eminentemente diseñado para satisfacer a un público que no busca complicaciones en el control. Las mejoras que vamos añadiendo a los coches se notan inmediatamente, lo que significa que la dificultad intrínseca de cada automóvil es variable según avancemos en nuestro nivel de experiencia. Por supuesto, cuanto más potente sea un vehículo, más posibilidades de mejora tenemos sobre él. Las persecuciones de la policía son el pan nuestro de cada partida, y suponen, además de un momento de lucimiento personal, la situación idónea para acumular puntos canjeables. La respuesta del coche siempre es instantánea, lo que mejora la sensación al volante y permite hacer determinadas piruetas con soltura, algo que, al estilo de los Kudos en «Project Gotham», nos permite conseguir todavía más puntos. Cuestión de ser hábil con las ruedas.



PS3/XBOX 360

GOLDEN AXE



Llegó el momento de hacer el bárbaro gracias a Sega y a esta "precuela" del mítico «Golden Axe», que te mete en el papel de una aguerrida amazona de armas tomar.

El «Golden Axe» original era un juego arcade de espada y brujería en el que podías ser un enano, un bárbaro o una guerrera para luchar contra los secuaces del pérfido Death Adder. Esta secuela es en realidad una "precuela", ya que tiene lugar antes de aquella épica batalla y toma como protagonista a la fémina del trío, Tyris Flare. Por desgracia, no hay una opción multijugador como en el original, así que te las tendrás que apañar solo para despachar a los muchos enemigos que te salen al paso.

Salvo por esa pega, este juego cumple de sobras con lo que promete: violencia exacerbada y bárbara a manos llenas. Ya sea repartiendo mandobles o a lomos de alguna bestia salvaje de exóticas habilidades, la acción es incesante, sangrienta y satisfactoria. Los puzles que salpican los austeros escenarios son sencillitos, así que las batallas son las auténticas protagonistas. El sistema de combate no se complica la vida, pero requiere más habilidad de lo que parece, ya que pulsar los botones de bloqueo y esquiva en el momento justo es la clave para sobrevivir. La magia es limitada y es tu único ataque a distancia, por lo que debes encontrar pociones que la recarguen si deseas usarla a menudo.

Aunque hay aventuras más complejas y elaboradas ahí fuera, con historias más sensibles y mayor libertad de exploración, si lo que quieres es hacer el bestia e inflarte a repartir sablazos a diestro y siniestro, «Golden Axe Beast Rider» es tu juego.

FICHA TÉCNICA

Sega
Aventura
Octubre
18+
www.sega.es/goldenaxe

LOS DESAFÍOS DE TYRIS

La aventura es razonablemente larga, pero si todavía te quedan ganas de seguir aniquilando enemigos, puedes visitar una serie de arenas desbloqueables en las que Tyris se enfrenta a diez oleadas de enemigos. En estos desafíos puedes elegir diversos atuendos y espadas que has ido desbloqueando para que la heroína luzca lo más fardona posible. ¡Desde luego, lo que es buena percha no le falta!

VALORACIÓN

GRÁFICOS	5/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	3/6

A FONDO

PS3/XBOX 360/PS2

SING IT! CAMP ROCK

El fenómeno de los karaokes continúa estando de moda y vendiéndose muy bien. Ahora, le toca el turno a las canciones de todas las series de Disney Channel. Únete al coro navideño que ha creado Disney, donde lo mejor es que no hay ni castings ni pruebas para demostrar quién es el mejor. Aquí todo el mundo tiene un hueco en el que demostrar sus cualidades en el terreno musical. Al ritmo de las canciones de todas las series de Disney Channel llega un nuevo karaoke donde no pararemos de afinar nuestras cuerdas vocales. «Disney Sing it» sigue la línea de otros karaokes, es decir, la nota más alta la pone en el modo multijugador con la posibilidad de jugar en equipo o cantar a dúo, ya sea en un pique de uno contra uno o colaborando para conseguir la mayor puntuación. Éste será el principal objetivo de todos los participantes y el que dictamine el ganador final. Habrá un repertorio de lo más variado con hasta 35 canciones y vídeos musicales disponibles de las series del momento que emite la cadena. No faltarán los temas principales de «Camp Rock», «Hannah Montana», «Cheetah Girls», «Jordan Pruitt», «Corbin Blue», «Everife»... Vamos, para elegir.

La opción de personalización nos permitirá diseñar los escenarios al libre albedrío y crear nuestros propios artistas. Y no te preocupes si te cuesta entrar en la dinámica del juego si no destacas por ser un as de la canción precisamente. Y es que la profesora Olesya Rulin (directora musical de High School Musical) te dará unas clases magistrales para mejorar tus habilidades y así dominar el micrófono a la perfección, con lo que podrás pavonearte delante de tus amigos. Este tipo de juegos se ha convertido en la comidilla de todos los recreos. Dónde quedamos en el próximo reto, ¿en tu casa o en la mía?



A FONDO

DESCARGAS PARA AÑADIR TEMAS

Gracias a las opciones online que ofrecen las plataformas de Xbox 360 y Play Station a través de Xbox Live y de Play Station Network podrás descargarte contenido adicional para completar el repertorio musical de este título apetecible y así añadirlo a tu colección. Antes de eso, tendrás que darle cuerda a los temas disponibles, que no son pocos. Porque lo bueno es que son de distinta temática para recurrir al más adecuado según la ocasión a la que nos afrontemos. ¿A qué mola? Ésa es la nota innovadora con respecto a otros títulos, la variedad no te cansará.

FICHA TÉCNICA

- Disney Interactive
- Musical
- Diciembre
- 3+
- http://disney.go.com

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 3/6
- JUGABILIDAD: 3/6
- SONIDO/FX: 4/6
- ORIGINALIDAD: 3/6

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

La saga bélica más activa y espectacular regresa a su territorio natural, la Segunda Guerra Mundial. Y lo hace con ataques más brutales y cinemática más vistosa que nunca. Cuerpo a tierra

Presenten armas, paso ligero y de cabeza a la Segunda Guerra Mundial de nuestros amores. Porque todavía tiene mucha tela bélica que cortar el mayor conflicto armado de todos los tiempos. Y para ello, nada mejor que otro ejemplar de «Call of Duty». Cinco añitos de nada tiene la saga de Activision y lo que le ha cundido a la condenada. Ocho juegos para todas las consolas y una redefinición del género basándose en dos premisas maestras: la acción trepidante y en primerísima persona y las escenas cinemáticas a todo trapo para darle una espectacularidad sin parangón a los combates. Eso y, por supuesto, unos modos multijugadores que son la joya de la corona. Tales características le granjearon a la saga una legión de seguidores que se soliviantaron mínimamente cuando desempaquetaron su última entrega, «Modern Warfare», donde el escenario pasaba a ser contemporáneo (concretamente Europa del Este y Oriente Medio). Pero ahora la franquicia ha vuelto al redil acostumbrado, beneficiándose de los avances técnicos de tal experimento (que, por cierto, ganó un par de medallas de oro y una de platino, en su edición PS3, en los recientes galardones de ADESE).

Cambio de tercio

Esta entrega propone cambiar por completo las reglas del combate y rediseñar el sistema de juego tradicional de la serie. ¿Cómo? Enfrentándonos a un desarrollo repleto de trepidantes enfrentamientos desarrollado en diversos escenarios (desde los escombros de Rusia a las ruinas de Berlín, pasando por las playas y las selvas del Pacífico). En esencia, tendremos dos grandes campañas: la japonesa, con los yanquis a pleno rendimiento patriótico; y la rusa, deteniendo la ofensiva alemana en el Este de Europa. Todo ello, desglosado debidamente a través de modos de juego en sus vertientes core y hardcore, con Batalla de Equipos, Capturar la Bandera o Buscar y Destruir. Además, los ya tradicionales «perks» o habilidades secundarias que, junto a los retos («challenges») amplían la experiencia durante horas y horas.

Y como siempre, la calidad gráfica y la sensación de realismo es impresionante, ya que el juego ofrece unos efectos visuales y cinematográficos asombrosos, con personajes modelados al milímetro (incluyendo los sombreados adaptados a la refriega), luz ambiental y unos efectos especiales de gran autenticidad. La tecnología de profundidad del terreno, iluminación y textura del paisaje favorecen la sensación de realidad y hacen posible experimentar toda la acción del combate real. La física realista y los entornos destructibles sumergen al jugador en una experiencia de combate estremecedora. Por si fuera poco, Kiefer Sutherland le pone la guinda al doblaje. Lo dicho, un juego de primera división que tampoco escatima crudeza, así que ojo a los impresionables.

GRAN MULTIJUGADOR

Uno de los indiscutibles puntos fuertes de la entrega son sus modos multijugadores. Por un lado, el Campaña Cooperativo, con hasta cuatro jugadores compartiendo campaña en línea y dos en pantalla dividida (conectados o no a Internet). Recompensas y bonificaciones aseguradas. Y, por otro lado, el multiplayer ampliado del «Modern Warfare», que incorpora nuevos vehículos y renovados sistemas de clasificaciones, mejoras de armas, sistema de juego en escuadrón, creación de mapas, categorías personalizables y bonificaciones. En fin, la guerra total de nuevo.















VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

GUÍA DE JUEGO



El sistema de ataque y de recompensas sigue a pie juntillas los logros conseguidos por otros «Call of Duty». Sin embargo, los escenarios se han vuelto mucho más interactivos y con cantidad de resquicios y huecos para apostarnos. Sobre todo en el Japón feudal, con unas edificaciones ideales para acribillar sin ser vistos. Por supuesto, conviene tener los completos mapas a mano (y los radares) para conocer al dedillo los intríngulis de cada escenario. También hay que recordar el sistema de recompensas heredado de anteriores entregas, según matemos a tres, cinco



o siete enemigos sin entrar en batalla, para lograr bombardeos masivos o ataques en helicóptero letales. Ojo que este punto puede inclinar la balanza a uno u otro bando, ya que a veces son de lo más generosos los logros. Por cierto, también se pueden desbloquear modos veterano o hasta zombi, para adentrarnos en los terrenos del survival horror. Por último, hay que tener en cuenta la principal motivación que preside los comportamientos de los soldados, según sus desarrolladores: la venganza. Así se entienden muchas de sus acciones y reacciones.



ARMAS BIEN ENGRASADAS

Otro de los "must" del juego es su catálogo de armas como para quitar el hipo. Rifles Springfield y Arisaka, o el Mosin-Nagant especial para francotiradores será nuestros aliados perfectos para disparar y acribillar sin ser vistos. En pleno combate son más recomendables los subfusiles (Thompson y MP40), aunque tampoco son mancas las escopetas (M1897 Trench Gun en vanguardia) o las metralletas con mira telescópica. Y qué decir del bazooka o el lanzallamas. Mano de santo contra los nazis. Vamos que podemos armar la de la mundial, nunca mejor dicho.

FICHA TÉCNICA

- Activision
- Acción
- Noviembre
- 18+
- www.callofduty.com

LEGENDARY

Con un argumento digno de una superproducción de Hollywood con grandes efectos especiales, «Legendary» te lanza a un Apocalipsis mitológico que no deja títere con cabeza. ¡Sálvese quien pueda!

Como en las pelis de acción, donde ya no se sabe qué hacer para sorprender al espectador, el género shooter está ya tan trillado que dar con una premisa original es cada vez más difícil. En «Legendary» lo han conseguido al combinar un típico juego de tiros con bestias mitológicas.El argumento trata de la apertura de la caja de Pandora en un museo de Nueva York y los monstruos que invaden la ciudad, arrasándolo todo. El juego te mete en pleno fregao desde el mismo momento en que se desencadena la catástrofe (de hecho, tú eres el que abre la dichosa cajita). Lo que sigue a continuación es una escena espectacular tras otra mientras te abres paso a tiros (o cohetazos) entre grifos, minotauros, gólems y otras criaturas legendarias que se meriendan a todo el que pillan. Para ayudarte en tu misión, has sido bendecido con el poder de absorber el "ánima" de los enemigos a los que destruyes, que luego puedes utilizar para curar tus heridas o lanzar ataques especiales. Algo muy necesario, porque toda ayuda es poca cuando te enfrentas a una jauría de hombres lobo.

Lástima qie algunas decisiones de diseño lastren la experiencia: pararse a recoger la energía de los enemigos caídos es una lata, los puzzles de salto sobran y a veces no sabes si debes matar a todos los enemigos para seguir avanzando o encontrar una salida antes de que te aniquilen. ¿Y a quién se le ocurrió poner un largo interludio imposible de saltar justo antes de un duro combate? Con todo, el viaje vale la pena, aunque sólo sea para ver qué pasará a continuación.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

LA CAZA DE LOS HOMBRES LOBO

▸El multijugador sólo tiene un modo, pero al menos es original. Dos equipos compiten por matar a los peligrosos hombres lobo dispersos por el mapa, capturar su energía y llevarla a su base. Naturalmente, también puedes matar a los jugadores del equipo enemigo antes de que lleguen a su base para quitarles la energía que han conseguido y llevártela a la tuya.

FICHA TÉCNICA

- Atari
- Shooter
- Octubre
- 18+

www.legendarythegame.com



¿HÉROES O VILLANOS?
¿POR QUÉ ELEGIR SI PUEDES SER AMBOS?
Entrada Infantil GRATIS*
PARQUE WB WARNER
*Encuéntrala en el interior del videojuego. Entrada infantil gratis de 5 a 10 años, comprando una de adulto en las Taquillas de Parque Warner. Válido hasta el 30/12/08.
LEGO
BATMAN
EL VIDEOJUEGO
WWW.LEGOBATMANELVIDEOJUEGO.ES
YA DISPONIBLE
Domina exclusivos accesorios, movimientos, artilugios y armas de superhéroe.
Explora tu lado oscuro y hazte con los poderes de tus villanos favoritos.
7+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation 2
NINTENDO DS
Wii
TT games
DC
WB INTERACTIVE ENTERTAINMENT
BATMAN: THE VIDEOGAME Software © 2008 TT Games Publishing Ltd. "PlayStation", "PLAYSTATION", and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system - online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for internet servicefees.
system - Memory Stick Duo(tm) may be required (sold separately). PLAYSTATION® Network Purchase or use of this item is subject to the PLAYSTATION® Network Terms of Service and User Agreement. This item has been sublicensed to you by Sony Computer Entertainment America. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2008 Nintendo. Microsoft, Windows, the Windows
Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.
LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. All Rights Reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB SHIELD: (tm) & (c) Warner Bros. Entertainment Inc.
(s08)

MONSTER LAB

Amantes de las películas de profesores chiflados, mad doctors y laboratorios infernales, estáis de enhorabuena. Porque estas navidades aterriza un juego que colmará vuestras ansias de experimentos locuelos y personajes tan escalofriantes como el profesor Sinfusibles, la doctora Heleena Von Sonderbar o el Señor Brazo de la Sombra. Todos ellos, enfrascados en un mundo sobrenatural dominado por el malvado Baron Mharti, espanto surgido de la tumba, como quien dice. Así, esta simpática y algo macabra aventura nos propone meternos en la piel de un aprendiz de científico que tendrá que crear su propio monstruo a partir de 150 diferentes elementos. Para lograrlo, seremos aleccionados por los tres malvados seres arriba mentados y especializados en química, mecánica y biología hasta convertirnos en un discípulo aventajado del Doctor Frankenstein y derrotar a Mharti en un mortal kombat de los de saltar chispas. Orientado evidentemente al público juvenil, «Monster Lab» posee unos currados y tenebrosos seis escenarios en el no menos lúgubre Valle Inexplicable, lugar de lo más apropiado para llevar a cabo nuestro experimento. Y menudos experimentos: nada menos que cien millones de combinaciones estarán a nuestro alcance para dar forma a la criatura más epatante desde que el feo de los Calatrava protagonizara "El ete y el oto" (bueno, a tanto no llega). Aparte, también podremos dar caña a nuestro enemigos en fieros combates monstruo contra monstruo donde sacaremos a relucir técnicas de ataque de lo más descacharrantes. En fin, un título con el regusto clásico de esos juegos de tablero de hace unas décadas y con mucha originalidad y afán gamberro en sus venas. El miedo con risa entra mejor.



FICHA TÉCNICA

- Proein
- Acción
- Noviembre
- 7+
- www.monsterlabthegame.com

RESPINGOS MULTIPLATAFORMEROS

▶ **Aunque este título sea uno de los más claros exponentes de que la PS2 lo sigue "petando" para juegos de serie B, no hay que desdeñar las versiones en DS y Wii. Por ejemplo, en esta última nos topamos con la posibilidad de desafiar a los monstruitos contrarios a través del modo multijugador de la conexión Wi-Fi, aparte de detalles como combates basados en gesticulaciones y un sistema de personalización de lo más completa y burbujeante.**

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

PS3/PS2

SINGSTAR ABBA

Divinos de la muerte con plataformas y trajes brillantes lucían los componente de Abba cuando ganaron Eurovisión en 1974. Ahora eres tú el que se pondrá tan horteras prendas para triunfar delante de los amigos.

Primero fue el musical con Nina al frente, luego la película protagonizada por Meryl Streep y Pierce Brosnan, y ahora eres tú en el salón de tu casa con la nueva entrega de «Singstar». Los éxitos del mítico grupo sueco llegan a tu consola para que hagas de ellos todo un show para toda la familia. Son canciones que marcaron los setenta, un grupo que brilló con luz propia y llegó a vender discos en cantidades industriales por todo el mundo. No hay quien no haya escuchado y bailado sus canciones, tanto mayores como jóvenes. Pero es la hora de demostrar si de verdad te las sabes o sólo las cantabas de oído en "spanglish". El tema en español "Chiquitita", la mítica "Mamma Mia", que da nombre al musical y a la película, "Super Trouper", "Dancing Queen", "Does Your Mother Know", "Voulez-Vous", la versionada por Madonna "Gimme! Gimme! Gimme! (A Man After Midnight)", la eurovisiva "Waterloo" o "SOS" son las más populares que encontrarás en el Set List. Pero como es un juego dirigido también a los fans, se incluyen otras menos populares que seguro agradecerán como "Summer Night City", "One of Us" o "The Name of the Game".

Coge tu micro, haz las gárgaras de rigor, entona y dale caña cuando tu color rellene la letra de la canción. No tiene pérdida, la mecánica para jugar es la de siempre, sólo avisamos que las plataformas pueden producir algo de vértigo. Sin duda, «Singstar Abba» será uno de los videojuegos que inunden las fiestas familiares de estas Navidades. No te cortes y ármate de valor, si Pierce Brosnan puede, ¡tú también!

Valoración

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Ficha técnica

- Sony
- Musical
- Noviembre
- 3+
- www.singstargame.com

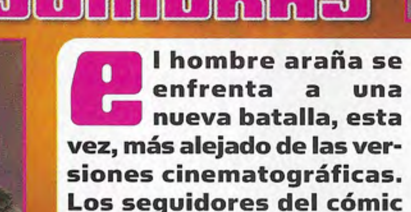
PARA TODOS LOS PÚBLICOS



Lo bueno que tienen las canciones de Abba es que no han pasado de moda, así que toda la familia puede entonar un "Mamma Mia!" porque hasta los más pequeños lo habrán oído alguna vez. Por ello, el juego viene preparado. Hasta ocho jugadores se pueden batir en duelo de voces. Se hará buen uso de los adaptadores USB.

A FONDO

SPIDERMAN
EL REINO DE LAS SOMBRAS







El hombre araña se enfrenta a una nueva batalla, esta vez, más alejado de las versiones cinematográficas. Los seguidores del cómic verán aquí a su auténtico superhéroe.

Activision nos trae una aventura de Spiderman llena de acción y diferente a las contadas en la gran pantalla. Quedando muy relegados los pasteleos de la historia de amor entre Peter Parker y Mary Jane, esta entrega se acerca más al cómic, con los malos malísimos legendarios de Marvel y la posibilidad de elegir entre el bien y el mal. La misión principal es sin duda combatir la injusticia, como se ha venido haciendo hasta ahora. Todo empieza cuando el rey del crimen, Kingpin, fabrica unos robots que tienen asolada la ciudad. A medida que avance el juego te encontrarás con personajes originales del cómic como la Gata Negra, Buitre o incluso algún cruce con otros superhéroes de Marvel. Cuando te cruces con alguno de ellos o cualquier otro, elige bien tus movimientos, porque tendrás la oportunidad de dar rumbo a la historia escogiendo el bando en el que quieres luchar, el del bien (cuando te pongas el traje rojo) o del mal (cuando te pones el traje negro), cambiando así también los elementos del juego y pudiendo tener incluso finales diferentes en base a las decisiones que tomemos. A destacar el sistema de combate, profundo, divertido y además accesible.

En cuanto a gráficos se refiere no se ha ahorrado esfuerzos. Estaremos ante la misma Nueva York, pero con un aspecto mucho más cuidado, nos dará la sensación de ser mucho más grande que la de otras entregas y lucirá de una forma un tanto futurista, de forma que las piruetas y los saltos de edificio en edificio pueden llegar a ser espectaculares. Una delicia tanto para los más jugones aficionados a la acción como para los fans del cómic. Ambos quedarán impresionados con el que sea tal vez el más distinguido título de la saga en cuanto a la calidad de la historia.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

LO MEJOR Y LO PEOR

El aumento sustancial en la calidad de los gráficos es uno de los puntos fuertes a nivel técnico. También destacan la posibilidad de realizar misiones secundarias dentro de la historia y la libertad para luchar hasta cuando estás trepando por las paredes. Se queda un poco flojo al no haber forma de seguir jugando una vez te lo acabes, pero la historia deja un buen sabor de boca. Eso sí, no es para disfrutarlo en compañía, no hay opciones multijugador, así que como dice el dicho, mejor sólo que mal acompañado.

FICHA TÉCNICA

- Activision
- Acción
- Octubre
- 12+
- www.activision.com

PS3/XBOX 360/Wii/PS2

SONIC UNLEASHED

Trepa como un mono, salta como un canguro, lucha como un tigre, planea como un águila y corre más que un guepardo. ¡Queeé! ¿Un erizo? Claro que no es uno cualquiera, sino el carismático Sonic, ya desde hace varios juegos empeñado en rememorar momentos plataformeros indescriptibles en las consolas de nueva generación. Tras experimentos fracasados como «Shadow the Hedgehog» la franquicia vuelve a intentar una nueva andadura 3D con la fórmula de velocidad y trepidante ritmo de siempre y un argumento arriesgado en el que tiene mucho que ver la transformación del personaje, para ofrecernos otra forma de jugar a la habitual. Así tenemos a nuestro erizo azul hipervitaminado, recogiendo anillos a la velocidad del rayo, demostrando su agilidad sobre raíles, trampolínes y demás artilugios para la acrobacia, además de repartir la dosis de estopa correspondiente a los enemigos. Pero también tendremos a otro Sonic, el monstruo peludo, oscuro y poderoso en el que se convierte al caer la noche por exigencias del guión. Y es que el Dr. Robotnik le ha deparado esa transformación nocturna desde que lo atrapara en un campo eléctrico y lo lanzara al espacio. A diferencia del Sonic de mañana, éste se mueve de forma torpe y lineal por unos niveles sin mucha chicha y plagados de criaturas malignas a las que hay que alargar los puños para atizarles hasta en el carnet de identidad. Es un intento de innovación en la aventura, pero nada comparable con la brillantez que nos espera cuando aparece el sol y carga de energía a nuestro prota. Es cuando de verdad apreciamos la acción y un apartado técnico delicioso, con escenarios muy elaborados, grandes efectos de luz, enorme sensación de velocidad y diseños de personajes bien definidos. Sólo con este Sonic hubiera bastado para ser un título redondo.

FICHA TÉCNICA



- SEGA
- Plataformas
- Noviembre
- 7+
- web.sega-europe.com/sonicunleashed/es



A caer la noche, Sonic se covierte en una fiera criatura similar a un lobo.









PILAS BIEN CARGADAS

Sonic se topará en su camino con diferentes personajes que suministrarán pistas para cumplir los objetivos, además de estar acompañado por un pequeño ser que nos ayudará a conocer mejor sus habilidades. En las Fases de Acción habremos de recolectar los anillos habituales y medallas, que nos otorgan poderes para eliminar enemigos. La energía de éstos a su vez sirve también para acumular puntos de experiencia y aumentar habilidades.



VALORACIÓN



Categoría	Puntuación
GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

A FONDO



MONOPOLY

El juego de mesa más popular del mundo llega a tu consola con una presentación de lujo y un divertido nuevo modo de juego para pasarlo en grande en poco tiempo.

¿Quién no ha jugado alguna vez a Monopoly? Es uno de esos juegos que resulta conocido para casi para todo el mundo, así que esta nueva versión de consola tiene la ventaja de que se puede empezar a jugar inmediatamente. Se contemplan todas las reglas clásicas y reglas de la casa, incluyendo la opción de subastar en vez de comprar propiedades o la de comerciar con otros jugadores para conseguir monopolios. La puesta en escena está muy cuidada, el movimiento es automático y resulta muy gracioso ver al señor Monopoly paseándose por el tablero y comentando las jugadas. Por fortuna, no necesitas cuatro mandos, hay una opción para que los jugadores (hasta cuatro) compartan un solo mando.

Además del juego normal, se incluye un nuevo modo de juego llamado "El más rico", que sí necesita un mando para cada jugador. En este modo no hay dinero y cada ronda colocas tantas fichas en el tablero como indique el dado. Si caes en una propiedad disponible, te la quedas. En caso contrario, tienes que entregarle una propiedad a su dueño. Hay diversos minijuegos aleatorios, estilo «Mario Party», que te permiten elegir entre los cuatro posibles resultados de los dados en cada ronda. Los minijuegos son más difíciles para los que van en cabeza, de modo que las partidas acaban siendo muy reñidas. Además, la caja de comunidad y la suerte pueden ser decisivas, así que todo es bastante alocado.

Para ser sinceros, si no tienes amigos o familiares con los que jugar, todo esto pierde bastante gracia. Pero en caso contrario, este Monopoly es una propuesta multijugador muy divertida y completa que saca el máximo partido posible al juego de mesa original.

Valoración

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	3/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

Ficha técnica

- Electronic Arts
- Estrategia
- Octubre
- 3+
- www.monopoly.ea.com

LOS OTROS TABLEROS

Al principio dispones de dos tableros: el de toda la vida y una edición mundial en la que se usan ciudades internacionales en vez de calles. Luego, a medida que vayas jugando, vas obteniendo nuevos tableros para elegir: Art Decó, Quesero, Cartulina, Hielo, etc. El juego no cambia en absoluto de un tablero a otro, pero ya se sabe que los Monopolys temáticos son todo un clásico coleccionable.

RESISTANCE 2

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Acción
- Noviembre
- 18+
- resistance-game.com

Un juego triple A: Acción, Argumento y Adrenalina. ¡Resiste si puedes!

Resistance», ese juego que nos iba a sorprender cuando apareció hace dos años la PlayStation 3, no contentó a todo el mundo. Era indudable su calidad, pero sus promotores pecaron de ambiciosos y el título presentado, aunque notable, no se convirtió en el mito esperado. Ni la sencillez o simpatía de su creador, Ted Price, pudieron aplacar la evidencia de que había que mejorar bastante para meterse de lleno en el olimpo de los juegos más punteros del panorama. «Resistance 2» es el paradigma del renacimiento de un título que podía (y debía) dar mucho más de sí. Nos encontramos en Estados Unidos, recién evacuados de la masacre que se llevó por delante a 15000 soldados en la operación de Inglaterra frente al enemigo Chimera. El único superviviente es el sargento Nathan Hale, una especie de Bruce Willis silencioso y letal, que se ve infectado en su retirada por el temible virus de origen desconocido. Su aventura en esta continuación nos llevará por diferentes localizaciones de los EEUU, empezando la primera fase con un plato bien fuerte: uno de los enemigos finales del anterior título es el objetivo a derribar, y se trata de un ingenio de cuatro patas y cientos de metros de envergadura.

Esta impresionante toma de contacto es sólo un avance de cómo ha progresado la historia, representación gráfica y situaciones en «Resistance 2», ya que nos veremos las caras con bichos mucho más grandes y una gran variedad de enemigos que apenas se repiten. Las animaciones, sobre todo de los Chimera, están muy conseguidas, y el aspecto desolador, unido a un gran dominio del color para diferenciar los ambientes, nos lleva desde tétricas calles hasta peligrosas y descomunales torres de función desconocida. En el apartado técnico brilla especialmente el hecho de que aparecen decenas de enemigos simultáneamente, y si los eliminamos en el mismo lugar, los cadáveres se apilan unos encima de otros provocando un efecto sobrecogedor.

Carga y sonido

Mención aparte merecen los tiempos de carga (inexistentes con una instalación mínima) así como los aspectos sonoros: gritos, crujidos, aullidos o hasta la brisa del viento están perfectamente recogidos en este apartado, al que se le une una composición instrumental de escándalo.

«Resistance 2» ha mejorado absolutamente todo desde que apareció su primera entrega, y se nota que los desarrolladores tienen mayor capacidad de expresar sus intenciones argumentales a través del videojuego. Sólo echarás de menos el hecho de poder manejar vehículos, cosa que sí podías hacer en el primero, pero el desconcertante final abre una puerta en la serie, tanto a la hora de jugar como de contar los acontecimientos. La gente se pregunta si veremos un «Resistance 3», aunque la pregunta correcta sería: ¿para cuándo el «Resistance 3»?

GUERRA ONLINE

La mayor mejora, con diferencia, es el apabullante modo online. Nunca antes en una consola de sobremesa podíamos haber participado en un modo de juego 60 personas sobre un shooter. Has leído bien: 60 soldados de diferentes bandos arreglando sus dilemas a tiro limpio, todo a través del servicio PlayStation Network que cuenta con la ventaja añadida de no tener que pagar cuotas adicionales por jugar. Un ejemplo ideal para el resto de shooters, si bien se nota alguna merma en la velocidad de refresco de la pantalla, sobre todo debido a la exigencia que supone para la red tener semejante cantidad de usuarios conectados. Aún así, se le perdonan estos defectillos, quizá subsanables en un futuro próximo con una actualización.

GUÍA DE JUEGO

LA "OTRA" HISTORIA

«Resistance» coge elementos de historia real, sobre todo el choque del meteorito de Tunguska, para aprovecharlos en beneficio propio y dar una vuelta de tuerca a los juegos de la Segunda Guerra Mundial. Desde los primeros compases de juego, dejan caer el hecho de que Nathan Hale es un "elegido" especial por los Chimera, que al parecer se trata de una raza extraterrestre, aunque luego hay frases y situaciones que desmontan esa teoría. Un complejo y emocionante guión que tiene su guinda en los últimos enfrentamientos, donde, como si se tratase de un episodio de Lost o Expediente X, las dudas no quedan del todo cerradas. Es decir, igual que en las mejores historias.

Valoración

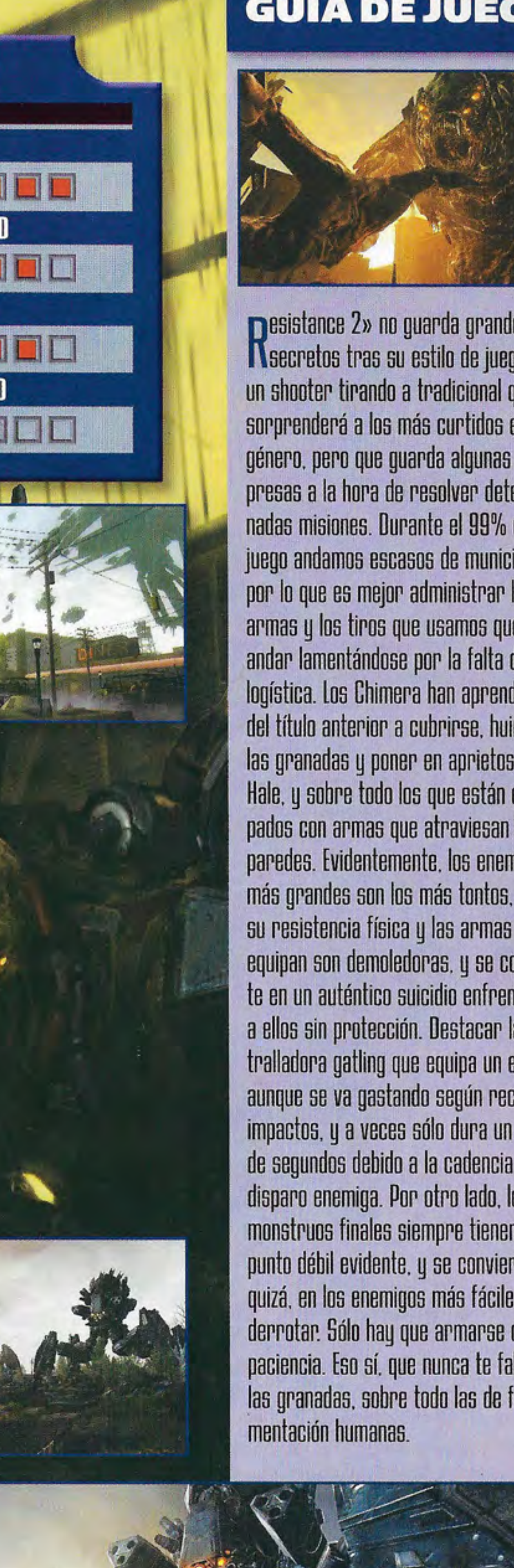
GRÁFICOS ■■■■■■

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■□

ORIGINALIDAD ■■■□□□





Resistance 2» no guarda grandes secretos tras su estilo de juego. Es un shooter tirando a tradicional que no sorprenderá a los más curtidos en el género, pero que guarda algunas sorpresas a la hora de resolver determinadas misiones. Durante el 99% del juego andamos escasos de munición, por lo que es mejor administrar las armas y los tiros que usamos que luego andar lamentándose por la falta de logística. Los Chimera han aprendido del título anterior a cubrirse, huir de las granadas y poner en aprietos a Hale, y sobre todo los que están equipados con armas que atraviesan las paredes. Evidentemente, los enemigos más grandes son los más tontos, pero su resistencia física y las armas que equipan son demoledoras, y se convierte en un auténtico suicidio enfrentarse a ellos sin protección. Destacar la ametralladora gatling que equipa un escudo, aunque se va gastando según recibimos impactos, y a veces sólo dura un par de segundos debido a la cadencia de disparo enemiga. Por otro lado, los monstruos finales siempre tienen un punto débil evidente, y se convierten, quizá, en los enemigos más fáciles de derrotar. Sólo hay que armarse de paciencia. Eso sí, que nunca te falten las granadas, sobre todo las de fragmentación humanas.



PS3

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM

Seguirle la pista a Naruto es más complicado que encontrar a la madre de Marco en un desfile olímpico pequinés.

Sin ir más lejos, ahora coinciden en tiendas versiones para Wii («Naruto Clash of Ninja Revolution 2»), Xbox 360 («Naruto 2»), DS («Ninja Council 2») y PS2 («Naruto Ultimate Ninja 3»). Pero tal vez la mejor tajada se la lleve su estreno para PS3, «Ultimate Ninja Storm», que eleva a un nuevo escalón los legendarios combates cara a cara de la serie «Ultimate Ninja» y permite a los luchadores pelear en gigantescos entornos en 3D. Así, podremos utilizar técnicas de ataque más poderosas que nunca, ejecutar maniobras evasivas acrobáticas e incluso corretear por las paredes y sobre el agua al perseguir a sus adversarios en la lucha por la supremacía ninja.

Otro punto fuerte es la personalización y edición, ya queda jugador podrá individualizar el estilo de combate de su personaje y reclutar hasta a dos personajes de apoyo. En cuanto a modos de juego, aparte de los habituales, destacamos el modo despertar, que potencia habilidades y ataques especiales de los más de 25 personajes, y el modo multijugador cara a cara cooperativo. Aunque quizá lo mejor es su estupenda dimensión exploradora, que nos abre de par en par los dominios de la Villa oculta de la Hoja y el bosque de la muerte, con un centenar de misiones, acceso a rincones secretos, posibilidad de conseguir objetos ocultos como valiosos rollos, echar algunas carreras y entregas especiales y, sobre todo, poder interactuar con otros personajes del "mondo Naruto". En fin, de todo y de primera. Posiblemente, el mejor «Naruto» en mucho tiempo, que ya es decir. Enjoy.

Ficha técnica

- Namco Bandai
- Lucha
- Noviembre
- 12+
- www.ultimateninjastorm.com

PODERÍO GRÁFICO

Como no podía ser menor, el entramado gráfico del juego es uno de los más interesantes puntos a su favor. Que no todos los días se debuta en la PS3. Así, gracias a su motor de nueva generación, disfrutaremos de animaciones fluidas, un nivel de detalle visual nunca visto en la saga y un sistema de expresión facial más avanzado que nunca. Eso, respetando los entornos, personajes y efectos de la serie animada original, claro. Un ninja de muy buen ver, vamos.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	3/6
ORIGINALIDAD	3/6

A FONDO

EYETOY POMPOM PARTY

Dame una "jota", dame una "u", dame una "g", dame una "o", dame una "n"... ¡jugón!
No sabemos si Paula Abdul (hoy cincuentona) accedería a ser animadora de los Lakers a base de darle a la Play, pero desde luego más de una jovencita sudará la gota gorda siguiendo las evoluciones y bailecitos de la última travesura de «EyeToy». Así, inspirándonos en Sandy animando a los engominados de "Grease" o a la saga "A por todas", tendremos que mover los pompones con alegría para ejecutar las pruebas y desafíos del juego.

La mecánica es sencilla: con la cámara conectada a la consola, nos colocaremos en la habitual posición frontal, agarraremos el pompón rosa con la mano izquierda y el verde con la derecha, y ya estaremos en disposición de darle lustre a las variadas y a veces complicadas coreografías disponibles. En pantalla irán apareciendo diversos objetos, por lo que el truco está en dirigir los pompones hacia ellos (el ítem rosa con el pompón rosa y el verde con el pompón del mismo color) para conseguir puntos.

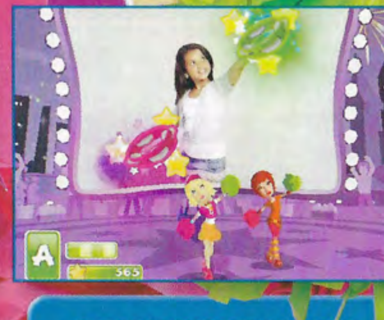
Evidentemente, cuanto más alto sea el nivel de dificultad que escojamos, más complejas serán las figuras y, cómo no, más espectaculares serán las coreografías. Un total de veinticinco canciones originales, unos gráficos de lo más vistosos y coloridos, un sonido estándar y unos modos multiplayer para hasta cuatro jugadoras redondean un título que seguramente hará furor en las reuniones femeninas y fiestas de pijama variadas. Pedir una versión masculina se antoja demasiado políticamente correcto, ¿no?













Arriba, abajo, al centro y...¡samba! O lo que sea, al fin y al cabo es mover el esqueleto como una cheerleader.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Eyetoy
- Noviembre
- 3+
- http://es.playstation.com

A POMPONAZO LIMPIO

Aparte del sistema de juego sencillo volatilizando objetos a pase de "pomponazos", también podremos animarnos con un par de modalidades más: en ocasiones surgirán imágenes, como una mariposa o un corazón, que tendremos que dibujar con destreza. Y en otras aparecerán unas panderetas que tocar agitando los pompones.



A FONDO


3+
www.pegi.info
Nintendo Wi-Fi Connection
© 2008 Pokémon. © 1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./ GAME FREAK inc. TM, ® and Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2008 Nintendo.
POKéMON™
RANGER
SOMBRAS DE ALMIA

¡PODRÁS CAPTURARLOS CON TU STYLUS!









¡Vuelve Pokém
Alguien se ha
¡pero aú

LEGO BATMAN

LISTOS PARA LA ACCIÓN

▸ Las posibilidades de entrar en acción son infinitas. Empezando por un variado vestuario que en el caso de Batman nos sirve para poner bombas, emitir microondas, planear o soportar altas temperaturas. Mientras, los trajes de Robin valen para bucear o andar por superficies metálicas. También el novedoso sistema de control nos permite hacer uso del Batarang -boomerang de Batman- para activar mecanismos y derribar a enemigos a distancia. Y de lo más refrescante son las intensa batallas desde nuestros vehículos, como el Batmóvil o el Batboat.

FICHA TÉCNICA

Warner

Acción

Octubre

7+

www.legobatmangame.com

A Bruce Wayne lo conocíamos embutido en su impoluto traje negro de murciélago, pero no que lo se lo hubieran diseñado con las piezas de Lego. Y es que Batman ha seguido la estela de otras franquicias, como Star Wars e Indiana Jones, para acercarnos su ambiente oscuro plagado de criminales con el estilo inconfundible del universo Lego. Así nos encontramos con una aventura plagada de saltos y lucha, bastante humor y muchos puzzles. Codo con codo con Robin, con el que tendremos que alternar en nuestras acciones, deberemos plantar cara a cuadrillas de enemigos y sobre todo a los clásicos villanos del cómic y las películas (Catwoman, Enigma, Joker...), que se han escapado del asilo de Arkham, presentados en una de las divertidas secuencias de vídeo. Se nota la libertad de los desarrolladores para recrear el ambiente clásico del superhéroe -ese sistema de luces sobre Gotham con toque fantasmagórico...-, algo de lo que nos beneficiaremos durante las tres grandes fases y sus seis niveles muy bien diseñados y bastantes extensos. La jugabilidad se basa en la misma estructura de otros juegos de Lego y cómo no, tendremos que utilizar un motón de piezas despergidadas por el escenario para resolver puzzles, así como construir y conducir vehículos. Tampoco nos vendrá mal el fondo de armario de Batman y Robin, trajes especiales adecuados para cada misión. Sin duda una de las perlas del juego son las fases adicionales en las que podremos jugar como los villanos, conservando sus características. ¿Te imaginas haciendo gamberradas en la piel de Joker? De lo más divertido. Como lo es este título en su conjunto (lástima la ausencia de un multijugador online), aderezado con un buen motor gráfico, variadas animaciones y la música de Danny Elfman. Una delicia para los fans.

DANGER

VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■□□

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■□□□



eu.playstation.com
PlayStation Network
collection
POWER pack
PlayStation Network
collection
PUZZLE pack
Disfruta ahora en tu PSP los mejores juegos de PlayStation® Network.
Vuelve loco a tu cerebro con el nuevo Puzzle Pack, que incluye el trepidante Go! Puzzle™, el desenfrenado rescate de roedores en Lemmings® y el reto de cálculo de Go! Sudoku™.
Pon a prueba tus habilidades y despierta tus sentidos con el Power Pack, donde vivirás la acción por el espacio de Syphon Filter™. Combat Ops, el hipnotizante flOw y la diversión rítmica de Beats.
Cada pack incluye 3 juegos por sólo 19,99 € (PVP recomendado)
PSP
PlayStation®Portable

TEXTOS: GORRINCH

LOCOROCO 2



























A FONDO

Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

MANEABILIDAD COMO FORMA

El gran triunfo de este título es el de dar forma a lo informe. Tras una frase tan abstracta conviene explicarse; se trata de que pese a tener una concepción sencilla, los diseñadores se han estrujado los sesos para que tengamos que utilizar cada una de sus transformaciones en situaciones muy diferentes. Un prodigio de la planificación que se estira, sin dificultad y sin repetir casi nada, nada más y nada menos que 25 pantallas. Además, el nivel de rejugabilidad es elevadísimo, conservando desde la primera partida la posibilidad de reírse a carcajadas de las mismas partes una y otra vez. Algo que sólo consiguen los genios.

El juego más amorfo que te puedas imaginar para PSP (en el buen sentido)

Locoroco 2», si no fuera porque se trata de una continuación de un exitoso fenómeno del sector, sería un juego tirando a imposible en Japón. Por dos razones: primero, la pronunciación del título, ya que los nipones tienen grandes dificultades para articular y diferenciar entre los fonemas "r" y "l", y en segundo lugar por la reducción del diseño a su mínima (¿o quizá máxima?) expresión en un país amante de los botones a saco, largos diálogos y complejas tramas. Sin embargo, no hacia falta más que darse una vuelta -qué fácil es de decir- por la última feria del Tokyo Game Show para ver que el juego despierta pasiones exacerbadas, todo el mundo lo pronuncia bien y, lo más importante, seguramente sea uno de los principales promotores del auge en ventas de la plataforma.

El secreto es fácil: una combinación de gráficos radicalmente diferentes a todo lo visto unido a un sistema de juego fluido, divertido y pegadizo. La historia no puede ser más simple, con una invasión extraterrestre de por medio y sólo un valiente héroe dispuesto a enfrentarse a los terribles bichos malosos. Claro que LocoRoco, nuestro pelotudo amigo, no es sólo una bola; puede dividirse en varios segmentos para atravesar recovecos, o cambiar su forma para arrasar enemigos o saltar más alto. La mecánica es una mezcla de los añejos «Kirby» y «Marble Madnes», teniendo en ocasiones que aumentar el tamaño para arrollar enemigos o superar obstáculos («Kirby»), y moviendo el escenario para dirigir al esférico protagonista («Marble Madness»). Por supuesto, no estamos en la época de los 16 bits, y este juego incluye multitud de variaciones en el desarrollo de las fases, con escenarios subacuáticos, adquisición de nuevas habilidades y bastante interacción con los decorados. Además, esta interacción no tiene por qué ser obligatoria para avanzar, sino un mero recurso estético para recrearnos mientras avanzamos (morder hierbajos, hacer florecer a la fauna...)

Concepto muy trabajado

Que los gráficos sean esquemáticos no significa que no estén trabajados. De hecho, se trata de uno de los diseños, junto a su heredero conceptual «Patapon» y el increíble «Chains Of Olympus», más llamativos y mejor resueltos de la plataforma, con unas animaciones tipo "flash" que dotan de muchísima personalidad a los sujetos que aparecen en pantalla. Su estilo es básicamente bidimensional, con saltos, túneles, precipicios y poco más, pero todo de forma original y con una música de esa que hace que agites constantemente la cabeza al unísono. Los sonidos son igual de efectivos, si bien con la excusa de la simplicidad general tampoco existe gran variedad.

La palabra "amorfo" pierde su significado hiriente en este título para dar paso a uno de los grandes en PSP. Si a nadie se le hubiese ocurrido, habría que inventar «LocoRoco».

¿ARGUMENTO? ¿PARA QUÉ?

Uno de los grandes aciertos de «LocoRoco 2» es dejar de dar importancia al argumento para profundizar en las posibilidades de diversión. Al igual que en el primer título, la historia es un mero instrumento para cambiar la ambientación y los colores base en los escenarios. No obstante el argumento tiene su gracia: los Mojo, unos sucios extraterrestres de color negro (aunque sería poco correcto llamar al protagonista "terrestre") llegan al planeta de LocoRoco con ganas de contaminar y arrasar en las listas de éxitos de la radio con canciones horripilantes. Lo cierto es que llevan implícito en cada una de sus apariciones un nivel de cachondeo que no es normal, y sus actuaciones son un delirio tras otro.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Plataforma
- Noviembre
- 3+
- www.locoroco.com

GUÍA DE JUEGO

Quizá sea la quinta vez que lo mencionamos, pero si hay algo que sobresale en este título es la facilidad. Son fundamenta-



les el uso de los botones L y R, con los que inclinamos la pantalla para desplazar con mayor o menor inercia al protagonista. Éste se irá colando por los huecos que deje el escenario, ya sean agujeros, laberintos, precipicios o charcos. Para eso también existe el botón de saltar y el de animaciones especiales, con el que tendremos que recolectar, en ocasiones,



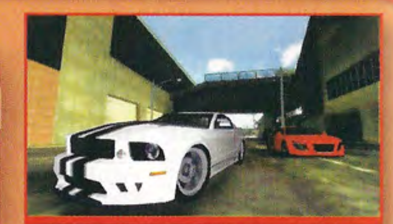
algunas frutas para ensanchar nuestro tamaño. Las habilidades alternativas se van recolectando según pasamos pantallas, y nos permiten, por ejemplo, alcanzar lugares inaccesibles utilizando nuevas técnicas de salto. Lo más llamativo es que durante toda la aventura tendremos que enfrentarnos a nuevos desafíos a cada cual más delirante, en todo tipo de superficies. Ya sea ayudando a un compatriota gigante con un dolor de cabeza colosal, o bien atravesando pantallas donde lo más



importante es no ahogarse. En definitiva, no se puede decir que haya una estrategia predeterminada para superar los obstáculos, sólo enfrentarse a ellos con imaginación y la mente muy abierta. De hecho, las soluciones más descabelladas aquí son más que recomendables.

PSP

MIDNIGHT CLUB LA REMIX



Acelera en la PSP la saga «Midnight Club» y lo hace acorde con la calidad que atesora en otras plataformas. Quizás, éste sea uno de los títulos de carreras más prometedores.

Carreras ilegales zigzagueando al tráfico de una gran urbe como Los Angeles. A grandes rasgos así se podría resumir lo que ofrece este potente juego que regresa por segunda vez a la PSP. En un análisis más exhaustivo, el repertorio disponible no te aburrirá. Dos modalidades se ofrecen al jugador que empieza desde cero su partida. Por un lado, está el inicio sin prestigio y con una reputación por ganar. Ésta irá creciendo a medida que vayamos superando los desafíos impuestos. Una vez conseguidos tendremos más dinero para adquirir nuevos coches y piezas para amoldar el coche a nuestro gusto en el taller. El garaje cuenta con 39 coches y 3 motos. Cada vehículo con sus propias características. El otro modo del juego es Arcade con misiones de contrarreloj, venganza o encargos y una cuenta atrás que te hará pilotar siempre al límite. Aunque la acción se localice sólo en una ciudad –ampliable a Tokio- esto no lo hará ni mucho menos monótono. La variedad de mapas con multitud de avenidas y callejones te crearán sensaciones diferentes en cada conducción diurna o nocturna. Gráficamente tiene una definición lograda en el aspecto visual, donde destacan los detalles realistas de la ciudad. ¡Y la banda sonora dispone de hasta 100 temas musicales! En cuanto a la jugabilidad, el manejo del stick analógico proporciona un manejo satisfactorio. Y ten cuidado, porque la carrocería se deja notar si te llevas muchas farolas por delante o colisionas continuamente con otros vehículos. Por último, el modo multijugador, para hasta cuatro jugadores, da un mayor empaque a un título de construcción sólida.

LA POLICÍA Y EL REBUFO

Aparte del tráfico por la ciudad te encontrarás más obstáculos por el camino que te dificultarán tu conducción. Si eres un temerario y corres mucho, la policía te llevará unas cuantas horas a comisaría. Para escabullirte deberás prestar atención a los GPS que te van marcando los puntos con radares para que controles tu velocidad. Por otro lado, hay una novedad presente en el juego: el rebufo. Esta técnica permite situarte detrás de un coche y una vez que cargues el medidor aprovecharte del turbo para adelantarlo. Ojo, también te lo pueden hacer a ti y robarte el triunfo en la última recta. Esto podrás mejorarlo cuantas más horas dediques a su perfeccionamiento.

VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■■□

SONIDO/FX ■■■■■□

ORIGINALIDAD ■■■□□□

FICHA TÉCNICA

Rockstar London

Conducción

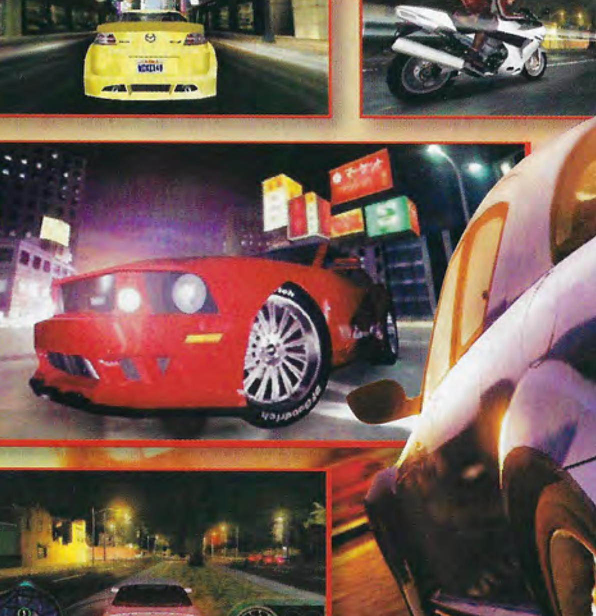
Octubre

12+

www.midnightclubla-eljuego.com





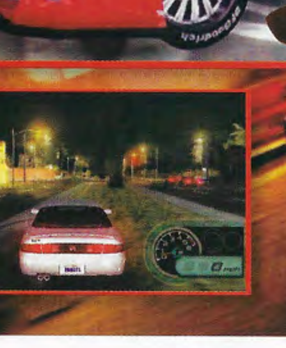


















A FONDO

WARRIORS
OF THE LOST EMPIRE

El Imperio está en ruinas. Unos mercenarios son requeridos por el emperador para investigar una misteriosa desaparición. Espera la aventura. Mucha acción en un escenario imperial. Ésta es la interesante propuesta que ofrece este título que tiene su punto fuerte en unos gráficos detalladamente pulidos. Los cuatro personajes principales y los enemigos cuentan con una estética cuidada que saca partido a la potencia gráfica de la PSP. Además, los ambientes nos introducen en la época romana gracias a la atmósfera creada por las construcciones. La historia se remonta al año 165, según el calendario imperial. El gobernador Adriano tiene la admiración del pueblo, pero no es feliz. Hasta que aparece el joven Antinoo. Sin embargo, Adriano debe reprimir sus sentimientos. Es así como crea la ciudad de Antinópolis para dar rienda suelta a su amor. Pero, misteriosamente un día desaparece. El nuevo emperador mandará una expedición para desempolvar las circunstancias de esa desaparición.
A partir de aquí entraremos en acción. Tendremos cuatro mercenarios para elegir, los cuales se adaptan a la técnicas de cada jugador: Gladiador, Maga negra, Amazona y Montañés. Cada uno con sus armas para usar. La misión consistirá en explorar la ciudad maldita para encontrar los rastros del anterior emperador y confirmar si está vivo o muerto. Por el camino nos toparemos con ladrones, monstruos, ratas... que habitan en las cloacas de los pasadizos por los que pasaremos. En los combates utilizaremos todas las técnicas al alcance... ¡Dispondremos de hasta cien objetos para personalizar nuestra armadura! El modo multijugador permitirá combinar habilidades con otro jugador para alcanzar los objetivos inicialmente propuestos.



Ficha técnica

- Virgin
- Rol
- Octubre
- 12+
- www.v2play.com

Valoración

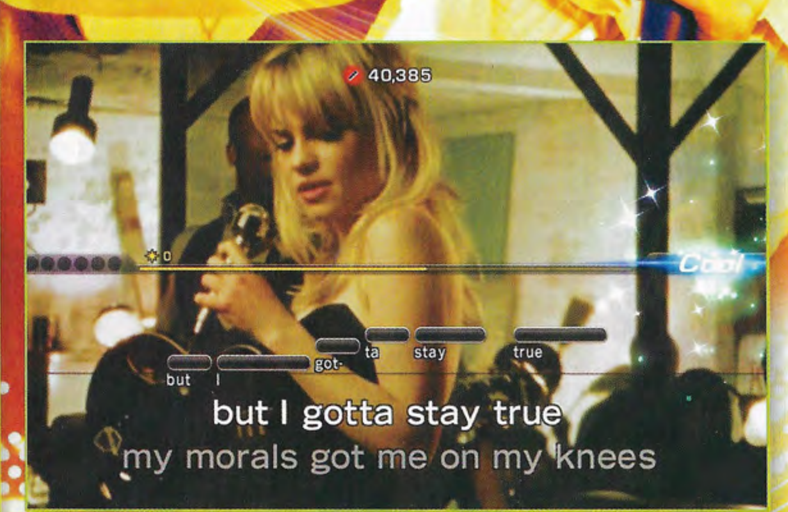
- GRÁFICOS: 4/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 3/6
- ORIGINALIDAD: 3/6

AVENTURAS EN LAS MAZMORRAS

Los desarrolladores han prestado mucha atención a este apartado. En ellas se centran la principal acción. Las tonalidades ocres y el laberinto en el que estaremos atrapados propiciarán una trama llena de interés y de tensión. Si te agobias en algún momento siempre podrás darte un respiro en la plaza principal, un escenario más tranquilo para pensar otra estrategia. La opción del multijugador nos valdrá para volver a explorar las mazmorras y aportar un valor añadido al título.















MICRO MACHINE

▶La joyita de la corona de "Lips" es, cómo no, los micrófonos de moda que se han sacado de la manga. Unas piezas casi de exposición con unos LEDs que se iluminan al ritmo de la canción y que reconocen la voz y los movimientos a la perfección gracias a su sensor. Así, podemos cantar y bailar dando giros cual Bisbal que ellos, a lo suyo. Y sin necesidad de pegar los morros, aunque no haga honor al título del juego...



La sofisticación festiva del karaoke ya ha llegado a la "verde". 40 canciones muy principales, mucha jarana y unos micrófonos que da gusto son sus armas

A este paso, en la siguiente edición de "Operación triunfo" van a acudir una pléyade de talentos vocales tal que le rizarían el pelo al mismísimo Evaristo Mejide. Porque será por falta de oportunidades virtuales para entrenar y mejorar nuestra pericia en el cante y baile... Y uno de los mejores afinados es, sin duda, esta pieza de Inis, que ya trataron el tema musical con nota alta en aquel curioso «Elite Beat Agents» para DS. Ahora se benefician de la corriente de juegos sociales y familiares que está imponiendo la brillante política de Microsoft para dotar a la 360 de un karaoke con mucha marcha y con características que le distinguen de su competencia máxima, «SingStar». El primer escollo a salvar era, evidentemente, que estamos ante uno de los géneros con la mecánica más sencilla e inalterable de la historia del ocio: enchufar una canción al tocata y ponerte a cantarla. Pero por eso los desarrolladores se han estrujado las neuronas ofreciendo variados modos de juego, retos y pasatiempos originales, unos micrófonos que da gloria verlos y, sobre todo, un espíritu festivo y jaranero que se contagia desde la consola.

Mola mi gramola

Empezamos por los modos de juego, presentados en un menú de lo más directo y con look gramolero de diseño, por así decirlo. El principal será "¡Canta!", una acumulación de las cuarenta canciones disponibles, más las descargas y las que añadamos de reproductores externos. Y para "ejecutar" la tonada elegida, tendremos más abanico: cantar con el vídeo original, con un vídeo personalizado a base de imágenes y efectos mayormente psicodélicos, el combate vocal, el beso y la bomba de tiempo. Desde luego, las mejores tajadas son los duetos o los combates en duelo, aprovechando la buena administración que hace el juego del espacio y los "pentagramas" en pantalla. Hablando de espíritu simpaticón, el modo beso es un buen ejemplo, ya que se trata de interpretar una canción acarameladita a dúo mientras nos vamos acercando, culminando la actuación con un ósculo que también puntuará. Todo sea por el amor. Eso sí, cuidado con elegir pareja de canto si tienes a la parienta cerca. También el "bomba" tiene gracia, pues aparece un vaso de agua que iremos llenando según entonemos apropiadamente. Una vez hasta el borde, inclinamos el micrófono y derramamos el líquido sobre la mecha de una bomba amenazante. Y si alguien no tiene bastante, también está el modo tocadiscos, un guateque que nos lanza canciones aleatorias aunque podamos elegir a base de filtros las que mejor se nos den, enteras o estribillos. Unos gráficos muy vistosos (incluso los clips dan la talla), buena respuesta de los micros (algo lentos a veces, eso sí) y una filosofía de "big band" redondean un entretenimiento perfecto para llegar a ser no solo estrella de la canción sino, según la clasificación del juego, galaxia, supernova o hasta "big bang". Ahí queda eso.







Ficha técnica

- Microsoft
- Musical
- Noviembre
- 12+
- http://www.xbox.com/

Dale a la gramola

Evidentemente, las canciones son la madre del cordero de «Lips». Hay que señalar que Inis dividió su discoteca en cinco versiones para Europa. La española ha sido elegida con singular criterio, al incluir temas muy propicios para la filosofía del juego, como el mítico "Olvídame y pega la vuelta" de Pimpinella, así como "A quién le importa" de Alaska, "Flaca" de Calamaro, "Corazón partío" de Alejandro Sanz, "En algún lugar" de Duncan Dhu, "Olé" de Jarabe de Palo y unos cuantos más. En cuanto a los hits internacionales, tenemos a Alicia Keys ("No one"), Beyoncé ("Irreplaceable"), Coldplay ("Yellow"), Nirvana ("In bloom") y un número creciente disponible en el bazar Xbox Live a un precio asequible.

Guía de juego

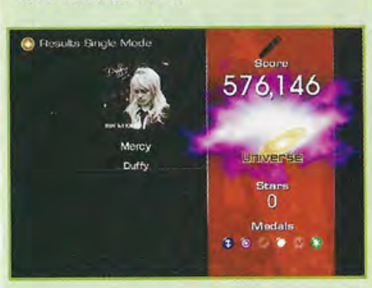


Lo que más atrae de «Lips» es, aparte de su componente festivo (mala suerte para solistas y cantautores...), su acceso directo a las canciones disponibles, sin progresiones ni desbloqueos dentro del juego. Llegar y cantar, vamos. Eso sí, la coordinación es esencial para poder triunfar con cualquier dúo o cuarteto, ya que el juego encima distingue perfectamente las secciones masculina



y femenina de algunas canciones, caso de la de Pimpinella. Mucho ritmo y voz afinada son las claves para hacerte con las medallas en liza. Hablando de voz, también podremos hacer trampa y tararear, aunque la diversión se esfume. Y atentos cuando la barra de nuestra actuación se llene y tengamos que realizar un movimiento especial con el micro en plan "fatalidad final", que nos reportará estrellas extra.







THE LAST REMNANT

Un nuevo juego de rol de Square Enix llega a Xbox 360, cargado de ideas frescas y originales, pero también con numerosos problemas técnicos.

Y es una pena, porque «Last Remnant» podría haber sido todo un juegazo. Presenta un mundo de fantasía cuidadosamente elaborado y una dirección artística de primera, un elaborado sistema de combate y personajes memorables, ingredientes que cualquier aficionado a los juegos de rol sabrá apreciar. Por desgracia, su virtuosismo gráfico conlleva frecuentes ralentizaciones y tiempos de carga que agrian considerablemente la experiencia.

Dejando a un lado sus molestos inconvenientes, el juego se puede tildar como revolucionario en muchos sentidos. Durante los combates, los personajes se agrupan en unidades a las que das órdenes en grupo. Por ejemplo, si ordenas usar artes místicas, pues cada miembro de la unidad empleará las técnicas de ese tipo que tenga a su disposición. Aunque puedes ver qué hará exactamente cada miembro, no puedes dar instrucciones específicas a cada uno. Al principio es un poco raro, pero cobra sentido cuando las batallas incluyen docenas de unidades. No solo se trata de una historia épica, los combates también lo son y la preparación previa es fundamental.

Otros elementos a tener en cuenta incluyen la moral, que afecta al rendimiento de las unidades a medida que sube o baja durante la batalla, la creación de objetos a partir del botín conseguido y la mejora progresiva de las técnicas más utilizadas. El sistema de juego puede ser a veces un poco oscuro en algunos aspectos, pero es profundo como pocos y resulta muy interesante comprobar cómo tus decisiones afectan al desarrollo de las batallas.

Con dos DVD cargados de contenido, «Last Remnant» es un juego largo y gratificante para aquellos que sepan pasar por alto sus problemas técnicos.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	4/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	5/6
ORIGINALIDAD	5/6

LOS MOVIMIENTOS MAESTROS

Los combates no solo consisten en dar órdenes y esperar a ver los resultados. A veces se producen "oportunidades de oro" en el ataque o en la defensa, que te otorgan importantes ventajas si pulsas el botón indicado en el momento justo. Si quieres hacerlo todo más fácil, aunque menos divertido, puedes configurar las opciones del juego para que sea automático.

FICHA TÉCNICA

- Square Enix
- Rol
- Noviembre
- 16+
- http://na.square-enix.com/remnant



LA ÚLTIMA HISTORIA
QUE SIEMPRE PODREMOS CONTAR
ACORTARÁ LA DISTANCIA
ENTRE
EL PASADO Y EL PRESENTE
DESTRUIRÁ
LA LÍNEA ENTRE
LA REALIDAD
Y LA FICCIÓN
y marcará
EL FINAL
de la
MITOLOGÍA
LEGENDARY
ATARI
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
GAMECOCK MEDIA GROUP
SPARK
WWW.LEGENDARYTHEGAME.COM

SCENE IT? GRANDES ÉXITOS DE TAQUILLA

Si te la das de ser un cinéfilo perdido y te van los juegos tipo trivial, demuestra lo que sabes y gánate un Oscar.

Tras el éxito de la franquicia «Buzz» de PlayStation, Xbox 360 decidió lanzar el pasado año un juego en la misma línea de concurso televisivo. «Scene it? Luces, cámara y acción», basado en el mundo cinematográfico, fue la propuesta exclusiva para los usuarios de la consola de Microsoft, logrando sumar adeptos y buenas críticas. Este año vuelve a la carga con más preguntas, más pruebas y mejores gráficos. Y es que una buena receta puede volver a repetirse si añadimos nuevos condimentos. Éstos en «Scene it? Grandes éxitos de taquilla» son la inclusión de nuevas pruebas de las 20 de que se compone el juego, como "Género X", secuencia de preguntas agrupadas por género cinematográfico. También se ha innovado en la presentación gráfica de las pruebas, vinculantes a iconos que nos centran en un género, por ejemplo un desolado desierto (western). Otra mejora sustancial llega en los modos de juego. La inclusión del modo online es todo un puntazo, ya que puedes medir tus conocimientos sobre el Séptimo Arte con un universo de jugadores mucho más amplio, y con tu propio avatar gracias a Live! Aunque la esencia del juego sigue siendo disfrutarlo en casa, en grupo y pulsador en mano. No olvidemos que se trata de un "party game" con lo que eso implica de reunión social de varios jugadores y a buen seguro unas risas. Además, y a pesar que se mantiene el nivel de conocimiento del primer título, hay pruebas más para espabilados que para cinéfilos puros y cuenta también el factor suerte. En definitiva, una segunda parte que sí fue (es) buena, que divierte y cumple con los más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- Microsoft
- Party game
- Noviembre
- 12+
- www.xbox.com/es

VARIEDAD Y CALIDAD DE LAS PRUEBAS

Adivinar qué actor se esconde detrás de una imagen distorsionada, completar una cita cinematográfica famosa o descubrir el nombre de una película a base de pictogramas, son algunas de las divertidas pruebas del juego. Quizá "Secuencias" sea la prueba con más chicha, donde debemos responder a una serie de preguntas relacionadas con una secuencia de una película que podremos visualizar. Por cierto, estimable la altísima calidad de los clip de vídeo y el sonido, además del doblaje totalmente en castellano. Aunque se podrían haber introducido más películas internacionales y más antiguas.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	5/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	3/6

DANCING STAGE UNIVERSE 2

Que si cantantes, guitarras, baterías... tonterías, ¡la música de verdad es aquella que se puede bailar!

Japón no es sólo la cuna de los videojuegos, sino la sopa primordial de donde han salido multitud de excentricidades en forma de ocio digital. Aunque es difícil encontrar un rasgo cultural más común que el de bailar. «Dancing Stage» es la exitosa propuesta de Konami para poner nuestros pies al servicio de las consolas. Aquí encontraremos la última adaptación exclusiva para la consola de Microsoft. Digamos que no es un entretenimiento tan social como «Buzz», pero desde luego tiene factores "colectivos" que lo convierten en un pasatiempo destinado sobre todo a jugar en compañía.

La realización y jugabilidad es prácticamente igual a la vista en su antecesor, y sus virtudes se pueden resumir en conceptos numéricos: cuatro pulsadores en una alfombrilla, infinitas posibilidades de combinación y decenas canciones harán las delicias de los aficionados al dance barriobajero-japonés-chungo que, admitámoslo, tiene su gracia. Como adaptación destinada únicamente al uso doméstico, es sobresaliente el trabajo de ajuste entre coreografías, niveles de dificultad y melodías, sobre todo teniendo en cuenta que estamos sobre una alfombra en vez de en el robusto mueble que luce en las recreativas. Eso sí, muy loco tienes que estar para jugar en solitario, y te pierdes el 98% de las risas que podrías estar teniendo si vieras a otro tipo en calcetines mirando fijamente una vertiginosa sucesión de flechas. Porque seamos francos de de lo que aparece en pantalla sólo importan los característicos vectores.

Decir que «Universe 2» es más de lo mismo es tan redundante como innecesario. Preferimos decir que es tan bueno como de costumbre... si te va el rollo, claro.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	2/6
JUGABILIDAD	4/6
SONIDO/FX	4/6
ORIGINALIDAD	2/6



VIVA LA "REVOLUTION"

Cuando una serie de videojuegos permanece absolutamente inalterada en el mercado durante una década, es que algo funcionó muy bien desde el primer momento. Descendiente doméstico del mítico «Dance Dance Revolution», «Universe 2» aplica las ventajas de una plataforma como 360 a la hora de poder descargar nuevas canciones, competir con otros usuarios por Live! o lucir unos gráficos en HD. La lista inicial de canciones es lo bastante variada como para hacer innecesaria cualquier descarga adicional, aunque siempre se agradece. Por cierto, si tienes dos pies izquierdos, nada como probar el modo "Estilo libre", diseñado para pasar olímpicamente de las flechas y dar candela a la pista de baile con coreografías propias.

FICHA TÉCNICA

- Konami
- Musical
- Octubre
- 3+
- http://es.games.konami-europe.com

ANIMAL CROSSING
LET'S GO TO THE CITY









VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□





HERMOSA VECINDAD

▸Otro de los empujones importantes de esta entrega es su amplitud de campo: tendremos una ciudad reluciente y nuevecita a nuestra disposición. Y cuajada de habitantes con los que interactuar. Empezando, por supuesto, por el tendero-mapache Tom Nock, al que no pararemos de acudir para conseguir víveres y semillas; también estará Graciela y su boutique de lujo (por cierto, ojo a las creaciones de los diseñadores españoles Iñaki y Aitor Muñoz, vaya par de gemelos); Siso y su "teatro de las emociones" (así dicho da algo de grima pero mola mazo); Katrina la vidente; Tatateke y sus sonatas; Sisebuto y su Academia de Artes Decorativas...

Los vecinos más animales saltan a la Wii con mucho salero, nuevos personajes y opciones online y kilos de talante negociador. Un mundo tan real que debería ser aburrido. Pero, desde luego, no lo es.

Hipotecas, deudas, conflictos sociales, gente con cara de animal... La verdad es que el mundo social es tan gris y tontaina que es comprensible que la gente se vuelque en los mundos virtuales, y así encontrarse con hipotecas, deudas, conflictos sociales, gente con cara de animal... Ah, la naturaleza humana, ese misterio insondable con forma de bumerán. Aunque en el fondo se entiende tal paradoja: estos animalitos son tan monos y no les falta ni hablar. Precisamente por eso el universo negociador basado en las fábulas de Esopo (ya se sabe, la sabiduría del búho encargado del museo, la astucia del zorro que mueve el mercado negro, la experiencia de la anciana tortuga alcaldesa) que creó hace cuatro temporadas Katsuya Eguchi para la añorada GameCube, fue una de las más agradables sorpresas recientes que recuerda la DS en su versión 2006 con más de diez millones de usuarios en todo el mundo, entre ellos más de 300.000 españoles. Eso, y la creación de miles de comunidades online (la moneda del juego cotizada en eBay, objetos del juego en compra-venta por dinero real, diarios de la vida virtual...), una película de animación... Fenómeno que ahora se empieza a repetir en su versión para Wii, con 350.000 ejemplares vendidos en su primer fin de semana a la venta en Japón.

Grandes posibilidades

Por supuesto, para este estreno había que hacer hincapié en las posibilidades de la nueva consola de Nintendo, sobre todo su filón online y, si puede ser, su entramado gráfico, aunque el listón estaba bastante alto con la excelente versión GC. Como siempre, lo primero es personalizar al jugador según nuestras aspiraciones y gustos personales en el juego: si te tira más vivir en un rancho del salvaje Oeste o mejor un laboratorio a la última, si eres un "fashion victim" o prefieres invertir en bonos del tesoro... Y es que las posibilidades del juego son infinitas. Eso sí, lo mejor sigue siendo dejarse llevar por el maravilloso mundo de la oferta y la demanda y negociar como un poseso para comprar, vender, intercambiar, subastar, invertir y, sí, especular cual mandatario marbellí.



Pero no todo va a ser lucrarse u obsesionarse con el vil metal, ya que otra parte importante, y mejora notable, de esta entrega es su sociabilidad y sus nuevas posibilidades de comunicación con los habitantes del pueblo y la autoridad local, que se dejará ver y pregonar en festejos variados como Navidad, Fin de año u otras fiestas tradicionales ya que, como sabemos, el tiempo en «Animal Crossing» es real aunque se apague la consola. Con este panorama, pequeños escollos como la cámara "bola del mundo" que a veces se atasca, unas texturas no siempre definidas y unas melodías flojillas no estorban este feliz entretenimiento en continua expansión. Seguro que la siguiente entrega da el salto definitivo.



GUÍA DE JUEGO

Libertad total y autosuficiencia a tutiplén siempre han sido las claves maestras de «Animal Crossing». Por supuesto, se siguen manteniendo en esta entrega: esto es, no habrá misiones propiamente dichas ni retos ni objetivos claros. Tú tendrás que lograr tus amigos, tus negocios y tu status social, marcando el ritmo a tu antojo. A pesar de ello, existen estrategias claras, sobre todo negociadoras: tendrás que buscar objetos (no hay tantos como en otras versiones, pero pese a eso son miles, con colecciones incluidas), cambiarlos, venderlos, regatearlos y hasta especular sin escrúpulos con animalillos lo menos avispados que encuentres. La ley de la selva es así, aunque sea naíf. Atentos también a los correos electrónicos para enterarte de lo que se cuece en la ciudad.

En cuanto al control, decir que ha adaptado perfectamente el movimiento del stylus con el del WiiMote "apuntador". Y, con ello, tendremos mejor acceso a diversas opciones como cambiar de objeto o hacer inventario. El nunchaku lo usaremos para andar o ejecutar una acción pulsando A, y con B recogeremos cualquier objeto que tengamos delante de nuestras narices. Y si queremos pescar o cazar, también tendremos acciones especiales ad hoc. En fin, todo muy ordenado y estudiado, aunque a veces la imaginación exija demasiado.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Simulador social
- Diciembre
- 3+
- www.animalcrossing.es

HABLA, BICHO

Atentos al nuevo accesorio Wii Speak, que nos permitirá conversar durante la partida captando con nitidez todo el ambiente de una estancia. Tal es la principal innovación para darle cancha a las posibilidades online del juego. Quizá el escollo es que la naturaleza de «Animal Ctossing» es más bien individual, por su filosofía "juanpalomista" y sin objetivos claros. Pero como chat y en competiciones puntuales resulta. Eso sí, en Wii Speak de marras vale unos veinte euretes más...

GUINNESS WORLD RECORDS EL VIDEOJUEGO

Basado en el famoso Libro Guinness de los Récords, podrás batir tus propias marcas en las actividades más insólitas.

El Libro Guinness de los Récords tiene más de cincuenta años de historia, ha recogido en sus páginas a gente de todo el mundo haciendo cosas de lo más raras, complicadas y a veces incluso estúpidas. Pero le faltaba algo. En estos tiempos donde la tecnología impera, no podía dejarse de lado el mundo de las consolas, así que basándose en actividades en las que se han batido records Guinnes reales, han creado pequeños y divertidos minijuegos.

Las pruebas las encontrarás en los puntos que aparecen en el globo terráqueo, en los que al principio sólo estarán disponibles tres por cada localización. El resto tendrás que ir comprándolas con el dinero que consigas en tus récords. No te opngas nervioso que antes de empezar hay una pantalla de tutorial que te indica cómo jugar y para algunos necesitarás conectar tu Nunchuck, así que tenlo preparado.

Aquí lo que cuenta es la habilidad, los reflejos y la rapidez de los movimientos, no puedes dormirte en los laureles y tienes que estar bien atento para ser tan eficaz como puedas. Hasta cuatro jugadores podrán ponerse a prueba y luchar por el título de Récord Guinnes del Mundo y lo mejor de todo es que es un juego para toda la familia, puesto que los minijuegos tienen una mecánica fácil e intuitiva, los resultados dependen exclusivamente de tu destreza con el mando.

Además de pasarlo en grande y reírte a tutiplén, podrás comparar tus marcas con las de otros jugadores a través de tu conexión a Internet. ¿Cuánto tardarías en esquilar a cinco ovejas, explotar 100 globos o romper 40 melones? Todo eso y mucho más tienes que hacerlo en un tiempo récord para entrar a formar parte de tan distinguido club.

FICHA TÉCNICA

- Warner Bros
- Minijuegos
- Noviembre
- 3+
- www.guinnessworldrecords.com













TU PERSONAJE

Además de seleccionar primero el país y la provincia desde la que juegas, tendrás que configurar tu personaje. Elige uno de los ocho disponibles y personalízalo porque será tu perfil y en él se irán guardando las estadísticas de tus resultados. Edítalo a tu gusto, ponle el nombre más chorra que se te ocurra y escoge vestimenta. Una lástima que no se puedan usar los Miis, porque sería un puntazo ver tu cara de Mii romper un melón, pero no se puede ser perfecto. Una vez que tengas esto, ya estás listo para batir tus propios récords.

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 5/6
- JUGABILIDAD: 3/6
- SONIDO/FX: 4/6
- ORIGINALIDAD: 4/6



FINAL FANTASY FABLES CHOCOBO'S DUNGEON

Parece que el género de la exploración de mazmorras empieza a arraigar en nuestro país. Esta vez, le toca a la serie «Final Fantasy» en Wii poner a prueba tu talento como aventurero.

Si ya eres veterano en la exploración de mazmorras, sabrás más o menos de qué va esto: recorrer mapas generados al azar con monstruos, trampas, tesoros y objetos a granel, un sencillo sistema de combate por turnos, aunque no exento de estrategia, y gestión continua de los recursos disponibles para avanzar con éxito, subir de nivel y afrontar nuevos desafíos. Este título sigue fielmente los estándares del género sin revolucionar nada, pero se distingue de otras propuestas similares gracias a la encantadora ambientación a lo «Final Fantasy» que tan conocida resulta para tantos jugadores. La principal novedad es el sistema de trabajos, que afecta a las habilidades de que dispones para hacer frente a los monstruos. ¡Tu estrategia varía mucho según el trabajo que desempeñes! También hay mazmorras especiales con reglas muy estrictas que suponen un duro desafío, pero que te ayudan a desbloquear nuevas habilidades.

Con su notable apartado técnico y sólida jugabilidad, se trata de un título muy recomendable para los veteranos del género. Ahora bien, hay que avisar a los novatos y curiosos de que, a pesar de la simpática estética de los personajes, sobrevivir aquí puede ser bien difícil. Hace falta cautela para no verse rodeado de monstruos y, aún así, la mala suerte puede cebarse contigo y liquidarte con una letal combinación de trampas en el momento más inoportuno. Solo los aventureros más pertinaces lograrán afrontar con éxito esta desafiante aventura.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

OTRAS ACTIVIDADES

▸Además de explorar mazmorras para subir de nivel tus trabajos, hay otras actividades con las que distraerte, como plantar flores, pescar y jugar a minijuegos. Se incluye un divertido juego de cartas en el que invocas monstruos para que combatan a tu lado. ¡Intentar crear la baraja perfecta puede resultar muy adictivo e incluso puedes jugar con la Conexión Wi Fi de Nintendo!

FICHA TÉCNICA

- Procin
- Rol
- Octubre
- 7+
- www.chocobo.com



TEXTOS: NEXUS

FIFA 09 ALL PLAY

Si después de los éxitos de nuestra selección todavía no te has hecho futbolero, aún te quedan esperanzas con este «FIFA» para Wii.

Claro que esto mismo podríamos argumentar para las versiones de PS3 y 360. Pero no es menos cierto que sin llegar a tener la calidad gráfica y la jugabilidad de éstas, la versión «All Play» para Wii, además de la simulación de fútbol específica para esta consola de 11 jugadores contra 11, ofrece una modalidad de 8 jugadores contra 8 con los Miis como máximos protagonistas, convertidos en las estrellas de un divertidísimo partido de estilo arcade.

Pero lo que verdaderamente hace especial a esta versión de Wii es la doble opción de control. Los iniciados tendrán la posibilidad de meterse de lleno en la emoción de un partido con sólo apretar el botón A para pasar y tirar. Además, con este control de "apunta y juega" no necesitamos usar el nunchako, y a través de unos indicadores en pantalla sabremos en todo momento qué pase dar. El resto lo hace la máquina. Así el novato difícilmente podrá verse frustrado, por el contrario se lo pasará en grande con ganas de subir en la escala de aprendizaje. En este sentido, los ya expertos disponen de un control avanzado, para un juego mucho más profundo. Es una opción en la que debemos usar Wiimote y nunchako, y nos hacemos cargo de la estrategia y todas las acciones de nuestros jugadores. Por último, se podrá usar el mando clásico de Game Cube, que permite combinar otras posibilidades.

Por el resto, ya es conocido de la franquicia. Cuenta con las licencias de las mejores ligas del mundo (más de 500 equipos), técnicamente raya a gran altura y los partidos son amenizados por los comentarios de Manolo Lama y Paco González. Encima el nuevo modo Manager ofrece jugosas sorpresas. ¡A por la victoria!

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

En Footii, los jugadores tienen unas molonas animaciones tipo cartoon.

8 CONTRA 8

▶ Una divertida y original aportación es la que ofrece el nuevo modo Footii 8 contra 8. Formaremos nuestro equipo (selección nacional) con Miis que versionan con estilo cartoon algunas de las estrellas del fútbol internacional como Rooney o Ronaldinho. Los encuentros son alocados, con una evolución distinta a la simulación real, pero con un toque de humor estimulante y original. Lo arcade manda en el área. Además la diversión también se reparte en coloridos y sencillos minijuegos como Golpéalo (ráfagas de disparos) y el clásico Futbolín.

Ficha técnica

- Electronic Arts
- Deporte
- Octubre
- 3+
- www.fifa09.ea.com

BRATZ KIDZ PARTY

Jade, Yasmin, Cloe y Sasha vuelven a ser las protagonistas de un videojuego. Esta vez, con su propia fiesta de pijamas. Las muñecas Bratz han hecho felices a muchas niñas. No tardaron en dar el salto a la consola allá por 2005 y llegaron incluso a la gran pantalla. Esta nueva aventura te propone pasartelo en grande en su particular fiesta de pijamas. Hasta cuatro jugadoras podrán echarse unas risas en modo competición o modo cooperativo.

Lo primero que tendrás que hacer es crearte tu perfil, elegir tu Bratz favorita y darle nombre. Una vez que lo hayas hecho ya estarás lista para comenzar. Abre el álbum de fotos y elige cuantos minijuegos quieres que dure tu fiesta. Tendrás hasta diez para elegir. Según vayas jugando a ellos se irán desbloqueando en el modo Libre, para cuando te apetezca jugar sólo a determinados minijuegos. Las pruebas son de lo más fashion, desde fotografiar un desfile de modelos o maquillarse hasta un concurso de baile. Pero a las Bratz no se les caen los anillos si en vez de eso tienen que preparar una pizza, lanzar tartas o competir en una divertida carrera de sacos.

Para la tranquilidad de las más despistadas, hay un tutorial que te explica absolutamente todo antes de hacer cualquier movimiento, y si no te queda claro te lo repite una y otra vez hasta que seas tú quien le de a Aceptar. Esto es algo muy útil la primera vez que juegas, para situarte en el juego, pero después es posible que lo haga un poco lento. En cuanto a lo visual, no podía ser de otra forma que todo tenga un aspecto muy colorido, con rosas predominantes y colores muy vivos. Cabe resaltar la música, canciones juveniles que irán sonando a lo largo de toda la partida y que te acabarán pegando su ritmillo.

Ficha técnica

- Proein
- Minijuegos
- Diciembre
- 3+
- http://gamefactorygames.eu

COMIENZA UNA Y OTRA VEZ

Las partidas no se guardan, ¿qué es eso de guardar, irse a merendar y seguir desde el mismo sitio? De eso nada, lo único que se guarda son los minijuegos desbloqueados en el modo Libre y los cambios que le hagas a tu personaje en la tienda. Pero las partidas no, así siempre te intentarás superar cada vez que entres a una nueva fiesta. Además podrás elegir entre tres niveles de dificultar. Si a la primera fallaste, borrón y cuenta nueva.



Valoración

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□



TEXTOS: GORRINCH

STAR WARS
THE CLONE WARS

La mejor opción para convertirse en Jedi sin las constantes exigencias del maestro Yoda.

Cuando las primeras informaciones de Wii (Revolution) comenzaban a salir a la luz, los jugones y frikis de todo el mundo se frotaban las manos pensando que, por fin, verían sus ilusiones de convertirse en jedi hechas realidad. Han tenido que pasar casi tres años, pero ya está entre nosotros el visionario resultado que seguramente soñó George Lucas hace muchos años, en una galaxia muy lejana...

«Star Wars: The Clone Wars Lightsaber Duels» es el kilométrico título de la última locura para los fans de la serie, que tiene como mayor protagonista al emblemático sable de luz. Aprovechando el tirón de la serie animada de reciente estreno, Lucas Arts se saca de la manga un estilizado juego de lucha y aventuras muy digno para la franquicia. Encarnando a varios personajes de la renovada franquicia, tendremos que abrirnos paso hasta llegar al conde Dooku y su temible aprendiz Ventress, gracias a la habilidad que podamos demostrar con nuestro wii-sable. Manteniendo el (los) mando (s) en la misma posición de batalla que Obi Wan Kenobi nos enseñó, el juego consiste en una sucesión de luchas de uno contra uno. Una lástima que no se ajusten perfectamente los movimientos que hacemos a la realidad a lo que sucede en pantalla, porque se habría tratado de un pelotazo absoluto en el mercado.

Los gráficos están muy bien diseñados, y sabiendo cuál es la potencia de Wii a la hora de mover entornos tridimensionales, el trabajo es estupendo y muy fiel a la serie en la que se basa. Sin embargo, es una lástima que tengamos que esperar a la ampliación del mando, prevista para el año que viene, para que un juego de Star Wars luzca como debe en nuestras manos. Bueno, que la Fuerza acompañe a los programadores...

FICHA TÉCNICA

- Lucas Arts
- Acción
- Noviembre
- 12+
- www.lucasarts.com

MII-DICLORIANOS

Da igual la cantidad de midiclorianos que tengas en tu código genético, un juego de Star Wars siempre es un juego de Star Wars sea cual sea su resultado final. En el caso de «The Clone Wars» hay una serie de guiños a los fans que encandilará a todos aquellos que se sepan el guión de memoria. Teniendo en cuenta que la serie de Cartoon Network lleva un tiempo a la venta (se puede ver también a través de internet en cortos de 5 minutos), es muy recomendable verla antes de lanzarse a jugar, porque desvela tramas argumentales que quedan a veces en suspenso. Y si quieres probar cosas nuevas con el juego, explora los escenarios para llevarte algunas gratas sorpresas, además de poder interactuar con numerosos elementos en tu beneficio.

VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■□□□

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■■□□

A FONDO

MYSIMS KINGDOM

¡El reino necesita un nuevo varitero! Menos mal que ahí estás tú para ocupar el puesto y hacer felices a los habitantes resolviendo todos sus problemas a golpe de varita mágica.

Cuando los Sims se adaptaron a la consola Wii, lo hicieron con un encantador aspecto caricaturesco que dejaba bien claro quién era el nuevo público objetivo de la franquicia: los peques de la casa. Estos nuevos Sims son más estilizados, más monos y, sobre todo, menos problemáticos y fáciles de manejar que sus hermanos mayores. En la secuela que analizamos ahora, se afinan los gráficos, los tiempos de carga, el control y la presentación en general para hacer de «MySims Kingdom» un juego muy superior a su antecesor. La historia trata del rey Raimundo y la Orden de los Variteros. Como nuevo miembro de la orden, tu trabajo consiste en usar una varita mágica para resolver los problemas de los súbditos del rey. Construyes casas y puentes, añades decorado, arreglas maquinaria, pintas tus creaciones y, en general, pasas un rato estupendo experimentando con todo lo que la varita mágica puede hacer. Además de construir, también te relacionas con otros Sims, interactúas con el entorno de mil formas diferentes y recoges "esencias" y "maná" con las que hacer funcionar la varita. La historia es bastante lineal, pero tiene la ventaja de que te permite visitar diversas islas, cada una totalmente diferente de la anterior y con un divertido tema característico.

En general, «MySims Kingdom» no es una secuela revolucionaria, lo cual no impide que se trate de una aventura entretenida y recomendable. Sigue siendo una versión muy simplificada de los Sims, pero tiene la suficiente gracia como para divertir por méritos propios. Incluso los adultos sin complejos se lo pueden pasar en grande con estos simpáticos personajillos.

Valoración

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□









Nuestros Sims viajan a un reino de fantasía donde se puede hacer de todo.

LA RECOGIDA DE LAS ESENCIAS

Las tareas en las que recoges esencias son muchas y muy variadas. Puedes pescar, buscar tesoros enterrados con un detector, trabajar en la cantera, talar y agitar árboles para recoger sus frutos... aunque en realidad, casi cualquier interacción con el entorno o con los personajes puede proporcionártelas. Con las esencias desbloqueas funciones de construcción de la varita y con el maná puedes construir cosas.



FICHA TÉCNICA

- Electronic Arts
- Simulador
- Octubre
- 3+
- www.mysimskingdom.com

TEXTOS: JOTACÉ

POKÉMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA

Al fin llega la secuela de la saga que le dio aire y señorío a la franquicia más célebre de los últimos años. Un estupendo acabado gráfico, vuelta a las tradiciones roleras y más bichos que nunca son sus armas de seducción masiva

Pasarán más de mil años, muchos más... y Pikachu seguirá lanzando rayos con furia corrupia e incorruptible. Y es que a la franquicia pokemoníaca no se le acaban las pilas, y eso que de la primera generación de videojuegos (ediciones roja, azul y amarilla) aún no han cumplido diez años en Europa. Ahora, según los entendidos, estamos en plena cuarta generación, que arrancó con las ediciones perla y diamante y que se revitalizó cosa fina con «Pokémon Ranger» hace un par de temporadas. Y, entre medias, todo tipo de experimentos y subgéneros, sobre todo cuando The Pokémon Company cogió el testigo de su desarrolladora original Gamefreaks. Fue entonces cuando el germen RPG se "contaminó" con otros elementos como puzzles, simuladores o estrategia con cartas. Hasta que las cosas volvieron a su cauce original con esta saga, donde nos convertiremos en un Top Ranger para proteger a cientos de tipos de pokémon de una siniestra corporación. Y, como es también tradición, nos encontraremos con 50 pokémon más que no estaban en el anterior título, muchos de ellos llegados directamente de «Pokémon Diamante» y «Pokémon Perla».

CAPTURAR SIN PARAR

Una de las herramientas básicas del juego es el Capturador, habilidad especial que nos permite capturar pokémon dibujando con el lápiz círculos para rodearlos en la pantalla táctil. Para que no se salgan del redil, tendremos que conseguir un Capturador con fuerza suficiente o bien pedir ayuda a otros pokémon amigos o acompañantes en el momento preciso. Y de ahí, a la bolita para que no se escape.



VALORACIÓN



AQUÍ UNOS AMIGOS POKÉMON

Para compartir pokémon con la alegría y solidaridad de siempre, este juego es perfecto. Y es que podremos gracias a la conexión Wi-Fi podremos compartir información y "piezas", asumir nuevos retos, descargar misiones adicionales en las que aparecen pokémon extremadamente raros y airearlos en el modo Arena. Nada mejor que consultar su web para estar a la última de esta tajada.



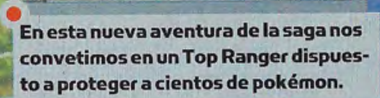
FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Rol
- Noviembre
- 3+
- http://pokemonranger2.nintendo.es









En esta nueva aventura de la saga nos convetimos en un Top Ranger dispuesto a proteger a cientos de pokémon.





Aventura conocida

Así, nuestra aventura comienza en la Escuela Ranger siendo solo un alumno más, aunque adquiriendo nuevas habilidades a pasos agigantados. Jugando como Ranger chico o chica, tendremos que encontrar y capturar los pokémon que nos pueden ayudar en nuestro viaje. La mecánica es idéntica a la anterior versión, y también contaremos con la ayuda de un segundo compañero, más tres bichitos que pueden unir sus habilidades únicas para hacer más fuerza común. Diecisiete serán las misiones disponibles, más sesenta secundarias, con lo que nos pondremos en una generosa docena de horas de duración, lo cual no está nada mal para la DS. Misiones que, cómo no, serán encargadas desde la Base Ranger o la Unión Ranger y entre ellas estarán las de apagar incendios en el bosque o explorar profundas cavernas. También tendremos que poner a prueba nuestras habilidades de Ranger para enfrentarnos a poderosos jefes y así esclarecer las verdaderas intenciones del tenebroso Equipo Pocalux. Además de las misiones principales del juego, habrá personajes que nos manden recados.

Otro de los elementos igualmente destacados de este cartucho es su evidente mejora gráfica: estamos ante un juego mejor acabado técnicamente, sin prisas ni chapucillas. Hay más y mejor colorido, animaciones más que correctas, fondos espléndidamente diseñados y pokémon con sus detallitos y todo, nada de pixelación a tope. Una fluidez y buen hacer que no se refleja en uno de los tradicionales e inevitables puntos débiles de la saga: su sonido. Por favor, ya es hora de renovar la partitura, que estamos hasta el gorro de esas melodías como recién extraídas de un reloj calculadora de Casio modelo 1985. Aparte de esa queja, estamos ante un más que digno continuador del filón más reconstituyente de una franquicia a la que le quedan muchos momentos de gloria. Hasta la siguiente evolución.

GUÍA DE JUEGO



Quien se maneje por los territorios pokémon como Pedro por su casa (léase el 90% de los usuarios potenciales de este juego) sabrá perfectamente de qué pie cojea, ya que la mecánica es idéntica al título anterior. Quien no, que no se pierda el completísimo tutorial (de media hora larga de duración) que nos explicará al dedillo todos sus intríngulis. Afortunadamente, las primeras misiones le dan caña al asunto y nos meten en la aventura hasta la cocina. Como siempre, habrá que atender a la barra de vida de cada pokémon, así como a la



disponibilidad de los ataques, para no quedarse con la pólvora mojada en el momento más inoportuno. Otro tema importante es el buen uso del Capturador, ya que los bichos no se dejan atrapar tan fácilmente. Deberemos asegurarnos que nuestra barra de captura también esté a tope para que el círculo no se rompa con un par de tornados de Swallow, por ejemplo. Una buena curva de dificultad y unos toques de estrategia para animar la velada redondean este pájaro de cuidado.



HELLO POCOYO!



Con sangre genuinamente española (ya era hora de que exportásemos algo sin palo dentro, como la fregona o el chupachups), Pocoyó y sus amiguetes Pato, Elly, Pajaroto y Loula son un auténtico dream team para la chavalería preescolar.

Así que su éxito consolero estaba cantado, como demuestra este título para DS que convierte sus simpáticas e ingeniosas travesuras en una aventura gráfica accesible, intuitiva y estimulante para niños y no tan niños. El argumento arranca cuando, sin querer, Pocoyó hace desaparecer con un lápiz mágico a todos sus amigos. Viajando por los casi cien escenarios naifs e interactivos del universo de la serie, el jugador y Pocoyó tendrán que ir encontrando a todos los personajes desaparecidos, que se unirán a ellos en la búsqueda.

El juego se articula a base de retos y pruebas que explotan las características de la consola. Así, soplaremos para hacer volar a Pato agarrado de un paraguas, haremos el ruido del coche de carreras para que Pocoyó acelere, llamaremos a Loula para que nos ayude y frotaremos en la pantalla para ayudar a Loula a desenterrar una llave que necesitamos. Aparte de estas misiones, el título posee un buen número de actividades y minijuegos que hacen hincapié en el poderío didáctico de la saga. Por ejemplo, podremos pintar a los quince personajes disponibles en sus situaciones más divertidas a través de los 35 lienzos disponibles. Eso, y la posibilidad de disfrazarlos como queramos gracias al amplio guardarropa (aunque en la serie lucen sobrio aliño indumentario). Más de cuatro minutos de video con contenido de alta calidad y muchas sorpresas para los críos redondean un cartucho fetén para tenerlos tranquilitos en las reuniones navideñas.

BUENA VOZ

Aparte de su look, mantenido a rajatabla en el juego, es de destacar el elemento sonoro y musical, con más de 24 melodías nuevas disponibles, cinco sintonías específicas para resolver los puzles y más de 150 efectos de sonido típicos de la serie. Y, de postre, más de 100 frases de narrador que nos ayudarán a lo largo del juego. Y ojo que en la versión original la voz la pone nada menos que Stephen Fry.









NDS

HOTEL GIANT

El confort y el bienestar es un lujo que no está al alcance de todos. Ahora, tú deberás complacer a esos pocos privilegiados que son quienes lo disfrutan.

Llega a la portátil de Nintendo «Hotel Giant», y lo hace algo escaldado por las críticas que ha recibido en PC, tanto la primera como la segunda entrega. Ojo, hay un abismo si ese mismo título se traslada a otra plataforma. Esto ocurre en la versión para DS, sensiblemente mejor, especialmente en jugabilidad. Ofrece la posibilidad de jugar todo el tiempo con el stylus, con una interfaz dinámica y sencilla. ¿Objetivo? Dirigir un hotel. ¿Cómo? Pues muy fácil. Empezarás en un hotelucho de mala muerte, para ir creciendo gracias a tus hábiles gestiones. Tranquilo, no hay que ser ningún gran Business Manager de la cadena Sol Melia o NH. La meta, tras ir superando las misiones que tu director te irá marcando, será hacerse con los mandos de un hotel de máximo lujo. Tendrás hasta 11 tipos de hoteles diferente. Desde un palacio en mitad del océano hasta un rústico pero ostentoso hotel en plena selva amazónica. Te avisamos, para alcanzar tu sueño habrá que ir como las hormiguitas. El día a día puede llevarse de tres maneras: lento, rápido o muy rápido. Y existe una peligrosa opción de avanzar hasta el final de la jornada. No es muy recomendable, porque lo bueno es detenerse en las pijadas ofrecidas para decorar el hotel como a uno le plazca. Habitaciones simples o nupciales; las paredes y suelos fucsia o verde chillón; un bar con dos barras o cuatro tragaperras... Hombre, no se te pide que seas un virtuoso, pero tampoco un mendrugo. Muy importante, tratar bien a tus exigentes clientes. Si no están contentos te dejarán en la cuneta, y se irán al de la competencia. En su buena atención residirá la clave del éxito.



VALORACIÓN

- GRÁFICOS
- JUGABILIDAD
- SONIDO/FX
- ORIGINALIDAD

GRAN HERMANO

Como si se tratase del personaje Big Brother de la fantástica obra «1984» de George Orwell, tú también te colarás en la vida privada de cada cliente. Sabrás cómo son, cuáles son sus ocupaciones y por qué han venido a tu hotel. Vamos, que tendrás un informe detallado y completo de cada uno de ellos. Sobre todo, el turista y el cliente VIP serán el perfil que más encaje con lo que estás buscando. Pero, cuidado porque son los más tiquismiquis y te estarán dando la paliza constantemente. Más bien a tu jefa de recepción, que será la que tenga que lidiar con ellos. Y por si esto fuera poco, un ojo se colará en sus habitaciones. Aquí lo del derecho a la intimidad se lo saltan un poco "a la torera". Lo primordial será que ellos estén a gusto. Perseguimos que tengan un colorcito verde. Si tienen el rojo, mal asunto.

FICHA TÉCNICA

- Nobilis
- Simulación
- Noviembre
- 3+
- www.hotel-giant.com

A FONDO

RUBIK'S PUZZLE WORLD



El icono de los juegos de "coco" se renueva para adaptarse a la DS y ofrecernos nuevas posibiidades.

El cubo de Rubik fue una auténtica fiebre en los ochenta, y ahora puedes revivirla con esta versión de bolsillo que incluye siete divertidas actividades más inspiradas en los "cubies".

¿Y qué son los "cubies"? Pues los cubos que componen un cubo de Rubik, ni más ni menos. En este juego puedes dedicarte a resolver dicho cubo o, si ya lo tienes dominado o no te quieres comer la cabeza, dedicarte a cualquiera de las otras siete actividades que utilizan a los "cubies" como fundamento. El cubo de Rubik en sí está muy bien implementado gracias a los controles táctiles y a la doble pantalla. Puedes darle vueltas, examinarlo desde cualquier ángulo y mover cualquiera de sus líneas en la dirección que quieras. Incluso hay un pequeño tutorial que intenta ayudarte a aprender a resolverlo.

En cuanto a las otras actividades, pues son muy variadas. Hay dos, Crear y Componer, que te sugieren formar imágenes y música. Son dos actividades muy abiertas y creativas que poco tienen que ver resolver puzzles.

Las otras cinco actividades son puzzles en sentido estricto, cada una con sus propias reglas. "Cambiar" es la más parecida a un puzle clásico de videojuego, donde tienes que agrupar cinco "cubies" del mismo color rápidamente y crear efectos en cadena. "Calcular" se basa en sumas y restas rápidas, "Girar" y "Colorear" son parecidos y se basan en el desplazamiento de los cubos al girar sobre sí mismos, el objetivo es guiarlos a la salida. Por último, "Encajar" consiste en disponer los cubos siguiendo la silueta de un muro. Y siempre en cuenta, cada partida requiere pensar de forma anticipada, cada acción implica múltiples reacciones.

Es dudoso que te gusten absolutamente todas las actividades que se proponen en el juego, pero con ocho para escoger, hay un poco para todos los gustos. Si te gustan los puzzles, es una apuesta segura.

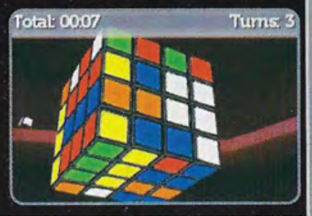






EL MODO MULTIJUGADOR

Si quieres jugar con un amigo lo tienes bien fácil, porque gracias a la función de descarga, solo se necesita una tarjeta para jugar. En este modo puedes jugar a "Encajar", "Cambiar" y al cubo de Rubik. Este último puede ser 2x2, 3x3 ó 4x4 y gana el que lo resuelva antes en menos movimientos. Los otros dos juegos son una simple cuestión de ser más rápido que el adversario.



FICHA TÉCNICA

- Game Factory
- Puzzle
- Octubre
- 3+
- www.gamefactorygames.com



TEXTOS: DIEGO ACEDO

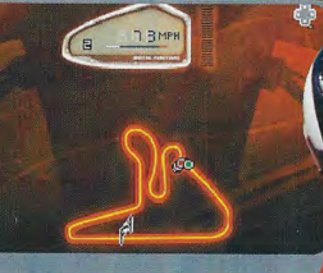
MOTO RACER

Haciendo honor al género que representa, este título llega a muchos kilómetros por hora para imponer su gran cilindrada entre los amantes de la velocidad.

Desembarca en Nintendo DS la mítica saga que hace unos años creó muchos adictos en el mundo del PC. En la parrilla de salida ponen dos novedades importantes que rompen con todo lo que hasta ahora había en el mercado. Se trata de un juego multidisciplinar con cuatro variedades disponibles: Moto GP, Tráfico, Supercross y Freestyle. El otro caballito lo hacen con el modo de jugar. Para ello sacan el máximo rendimiento a la pantalla táctil, porque para que podamos manejar la moto sólo nos podremos valer del stylus. Así que, nos piden precisión y concentración antes de tomar cada curva. Dando un poco marcha atrás, la temática se divide en dos. Podemos elegir entre dar un paseo para comernos el asfalto por los 18 circuitos que hay o bien tragar el polvo con las carreras supercross en 12 pistas diferentes. En boxes, hasta 12 motos estarán a puntito para ponerlas a tope. Aunque, para tener acceso a todas habrá que ir desbloqueándolas a medida que vayamos avanzando en la competición. Es recomendable controlar ambos terrenos para poder dar el salto al estilo libre. En Moto GP la opción será la de Tráfico. Aquí tendremos duelos y misiones, donde habrá que ser algo gamberros y preparar alguna pirula, como ir muy rápido para dejar temblando el radar o hacer eslálom entre los domingueros que circulan como tortugas por la carretera. ¡Tranquis, no hay policía! En cuanto a la modalidad de supercross está el Freestyle, para dar rienda suelta a la imaginación con las piruetas más inverosímiles, hasta 16 distintas, para conseguir muchos puntos. Vuelta rápida para un título con estupenda propuesta.









VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

EL MULTIJUGADOR, UNA BUENA OPCIÓN

El modo multijugador promete emociones fuertes para pasar un buen rato de diversión con todos tus colegas. Para empezar, hasta 8 personas se podrán conectar al sistema de conexión inalámbrico con un cartucho de juego por consola. Pero es que además existe la opción de que 4 jugadores compartan un solo juego y saquen el máximo provecho a la conexión wireless. Y es que donde se puede extraer un mayor jugo a la opción del multijugador será con los piques en las disciplinas de Tráfico y Freestyle. En ellas se verá quién sabe controlar con mayor exactitud el Stylus Precision Handing.

FICHA TÉCNICA

- Nobilis
- Conducción
- Noviembre
- 3+
- www.motoracer-thegame.com

MÁS ALLÁ DEL MISTERIO.
MÁS ALLÁ DEL PELIGRO.
LA BATALLA COMIENZA
A LAS PUERTAS
DE LA GALAXIA.

7+
www.pegi.info





NUEVO SISTEMA DE BATALLA

CONTROLA DOS SPECTROBES A LA VEZ EN BATALLAS REPLETAS DE ACCIÓN.



MEJORA LA EXCAVACIÓN

EXTRAE FÓSILES DE ENTORNOS TALES COMO LAVA, HIELO ¡Y MUCHOS OTROS!



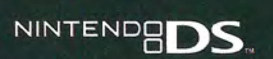
NUEVAS TARJETAS CODIFICADAS

DESBLOQUEA SPECTROBES ESPECIALES Y EXTRAÑAS PIEZAS PARA AUMENTAR TUS HABILIDADES.

DESENTIERRA A LOS HÉROES,
DESCUBRE NUEVOS SECRETOS,
CAVA MÁS HONDO, LUCHA MÁS DURAMENTE...

WWW.SPECTROBESDIGATHON.ES





Disney

SPECTROBES A LAS PUERTAS DE LA GALAXIA

Prepárate para una aventura galáctica con bichos combatiendo en fragosas batallas. Pero guardando las distancias con las comunidades «Star Wars» o «Pokémon». Disney nos trae la segunda entrega de este juego. La anterior tuvo un gran éxito, ya que rozó el millón de ventas, y en ésta espera alcanzar cotas parecidas y, sobre todo, mantener la fidelización de una asentada comunidad en la red . «Spectrobes: A las puertas de las galaxias» continúa una misma línea argumental con pequeños matices. Jugarás el papel de Rallen, un oficial junior de patrulla planetaria algo chulito, que tiene como misión adiestrar a los spectrobes, unas criaturas fosilizadas, para enfrentarse a los Krawl, unos alienígenas muy peligrosos. Jeena, otra oficial, te ayudará en las misiones y como novedad podrás encarnarla. Los momenos de acción no están nada mal, pero el avance de la historia se hace algo lento, con pérdidas de tiempo innecesarias debido a unos diálogos un poco vacíos de contenido y a unos entrenamientos de los que se podían prescindir. Gráficamente ofrece ciertas notas de calidad. Los personajes tienen un aire a grandes héroes del anime y los spectrobes están logrados. Aunque en algunos escenarios la decoración brilla por su ausencia. En la jugabilidad se saca provecho a un buen arma: el stylus. Las excavaciones en busca de fósiles de spectrobes y minerales te harán pasar un buen rato. La precisión para no fracasar con el taladro será fundamental. Nuevos materiales para excavar y algunas variaciones en los combates, como los efectos de magia cuando se combinan varios spectrobes, son los principales añadidos. Por último, el multijugador sí es algo en lo que han pensado muy bien los creadores, para dar fuerza a un título, pese a ser discreto, con más momentos de diversión.



Valoración

GRÁFICOS ■■■□□□

JUGABILIDAD ■■■□□□

SONIDO/FX ■■□□□□

ORIGINALIDAD ■■□□□□

WEB PARA CREAR ADICCIÓN

Los chicos de Disney dieron con la llave del éxito en la anterior versión. Ésta se basó en un producto que se vendió muy bien porque creó comunidades en la red muy adictivas. Para esta nueva entrega no van a cambiar mucho sus objetivos. En la página web www.spectrobesdigathon.es podrás crear tu propio inventario de productos fosilizados. Luego, te servirás de ellos para ir añadiéndolos según los vayas necesitando. También podrás realizar interesantes tareas de intercambios con los colegas. El mercadeo no se acaba aquí, cada juego trae unas tarjetas con unos códigos secretos para ir desenmascarando las misiones. Adicción, no lo vamos a negar, creará entre todos los fans de Spectrobes.

Ficha técnica

- Disney
- Aventura
- Noviembre
- 7+
- www.spectrobesdigathon.es

METAL SLUG 7

VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■■■■
JUGABILIDAD ■■■■■□
SONIDO/FX ■■■□□□
ORIGINALIDAD ■■■□□□

El juego de tiros en 2D por excelencia llega a Nintendo DS en su séptima edición, y se ha traído consigo toda su acción característica intacta.

Debemos confesarlo: nos encanta la serie «Metal Slug», y poder jugar a esta séptima entrega en la DS es todo un lujo. Sus elementos básicos resultarán familiares para los veteranos de la saga: un poco de plataformeo, frenéticos tiroteos contra hordas de enemigos, granadas, armas especiales y potentes vehículos blindados. En total tienes cinco fases para demostrar tus habilidades, con tres niveles de dificultad para elegir. Puedes configurar aún más el reto gracias a la posibilidad de comenzar desde cualquier fase superada y a las cuatro continuaciones opcionales. También tienes la ya clásica academia de combate, donde te proponen objetivos concretos para cada nivel, como por ejemplo completarlo con una sola vida, sin armas especiales o en el menor tiempo posible, entre otros. Estas misiones son un gran aliciente para repetir niveles, aunque tampoco falta la tradicional tabla de récords para superarte a ti mismo.

En cuanto a la mecánica de juego, se conserva todo lo que ya vimos implementado en la sexta edición: habilidades especiales de los personajes, "fiebre asesina" que multiplica los puntos (aunque no el daño), posibilidad de desechar y cambiar de armas (puedes llevar hasta dos además de la básica) y recogida de monedas para aumentar la puntuación. Como novedad, hay algún arma exótica y un minimapa en la pantalla táctil, pero su utilidad es debatible. No es un dechado de originalidad, pero cuando el juego es un bombazo de acción concentrada, esa carencia se puede pasar por alto. Lo que duele de verdad es la falta de multijugador, pero en fin, ¡no siempre se puede tener todo!



DE LIGOTEO CON LA INSTRUCTORA

La academia de combate está regida por una instructora muy mona y muy rubia con la que puedes charlar entre misión y misión. Al principio se toma a rajatabla su papel de oficial superior y te trata como la escoria recluta que eres pero, a medida que ganes rangos militares, su actitud hacia ti irá cambiando para mejor. Cómo se nota que a las mujeres les seduce el poder, ¿eh?

FICHA TÉCNICA

- Virgin Play
- Acción
- Noviembre
- 12+
- www.metalslug7-us.com

LA LEYENDA DE SPYRO LA FUERZA DEL DRAGÓN



Parece que fue ayer pero el bueno de Spyro ya lleva diez añitos revoloteando por esos reinos de Dios, acompañado de su fiel libélula Sparx y desfaciendo hechizos y entuertos a base de inteligencia y aliento de guatemalteco tras haberse zampado una ensalada de guindillas.

Muchos han sido los vaivenes de nuestro dragoncito preferido desde que Insomniac le sacara del cascarón para la PSX, recogiendo el testigo Vivendi vía Universal. Ahora, la saga llega a un punto y aparte con este título, que finiquita la trilogía de «La leyenda de Spyro» compuesta por «La noche eterna» y «Un nuevo comienzo». Y lo hace con un juego a la altura de las circunstancias y con un argumento con mucho vuelo épico donde nos encontraremos en mitad del torbellino de ira del Maestro Oscuro ha estallado, que ha dado paso a una era de oscuridad y odio. Para impedir que triunfe el caos, Spyro vuelve a combatir con furia junto a un aliado impensable, su antigua enemiga Cynder. Siguiendo con los ataques y aciertos de su anterior título (sobre todo en la versión Wii), nos encontraremos con un número ingente de técnicas basadas en los cuatro elementos con las que daremos caña a nuestros enemigos, más feroces y gigantes que nunca. Tal vez la habilidad especial más interesante sea que, por primera vez, estamos en disposición de alzar el vuelo en cualquier momento, que nos sacará de más de un apuro. Y, como siempre, los gráficos serán coquetos aunque sin alardes y los escenarios, llenos de sorpresas. Por cierto, ojo al casting del voces: Elijah Wood vuelve a ser Spyro, mientras que Gary Oldman repite como su mentor Ignitus. Christina Ricci, Blair Underwood, Mark Hamill y Wayne Brady son los fichajes de campanillas que no han querido perderse este título tan especial para los spyrómanos de pro. Larga vida al escupefuego.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

ECHANDO FUEGO DOBLEMENTE

Uno de los puntos fortalecidos del juego es su modo cooperativo, aprovechando la dualidad de protagonistas de la historia. Así, podremos tomar partida como Spyro o como Cynder con el modo para dos personas, y aprovechar los ataques combinados de ambos. Un mix doblemente armado que hará las delicias a los más veteranos de la franquicia.



FICHA TÉCNICA

- Sierra
- Plataformas
- Noviembre
- 7+
- http://lairspyrothedragon.com

LITTLEST PET SHOP
JARDÍN JUNGLA INVIERNO

Electronic Arts acerca el mundo del videojuego a los peques de la casa y lo hace de la mano de unos animalitos muy conocidos, los Littlest Pet Shop.

Lejos queda ya el viejo Tamagochi, ese aparatito del que tenías que estar pendiente a todas horas para que no se muriera. Ahora, los muñequitos Hasbro, conocidos por niños de todo el mundo, cobran vida en tu DS para que los cuides con tanto mimo y cariño como a los de peluche. Dales de comer, juega con ellos y gana "nutris" que podrás canjear en la tienda por complementos y accesorios para tus mascotas. A medida que vayas ganando más nutris, irás desbloqueando más cosas.

En el juego hay tres mundos distintos en tres cartuchos diferentes, para elegir dónde cuidar a tus mascotas: Jardín, Jungla e Invierno. Si tienes este trío, no te asustes cuando veas que los tres empiezan en La Plaza Principal, esta primera parte está presente en los tres cartuchos. Desde aquí empezaremos a cogerle el tranquillo al juego, con un tutorial que enseña cómo moverte y da pequeños consejos para el perfecto cuidado de tus mascotas. Una vez cogido experiencia, podrás viajar al mundo en concreto. ¿Y qué hay que hacer para ganar nutris y poder adoptar a todos los animales? Pues lo mejor que sabes hacer: ¡jugar! Hay un montón de minijuegos diferentes con tres niveles de dificultad.¡Y hay más! Estáte atento a los accesorios con los que decores el hogar de tus mascotas porque esconden minijuegos propios.

Pero, ¿qué sería de este entrañable juego sin sus protagonistas? Conejitos, perritos, gatitos, caballitos, ositos... ¡hasta una rana! Son de lo más cucos y lo mejor de todo es que podrás vestirlos a tu gusto con complementos y accesorios: pamelas, bufandas, lacitos o gafas de sol no pueden faltar en el armario de un auténtico Littlest Pet Shop. ¡Colecciónalos!



FICHA TÉCNICA

- Electronic Arts
- Simulador
- Octubre
- 3+

www.littlestpetshop.ea.com

MINIJUEGOS Y CONEXIÓN INALÁMBRICA

Nos encontraremos en este título muchos minijuegos con tres niveles de dificultad. Algunos son comunes a las tres versiones como buscar tesoros, balancearte en un columpio o colorear. Pero otros son específicos de cada mundo y tendrás que descubrir por ti mismo lo que esconden la belleza del jardín, la diversión de la nieve o los peligros de la jungla. Por otro lado, puedes sacarle partido a la conexión inalámbrica de tu DS y montar una fiesta con las mascotas de tus amigos. Hasta con cuatro jugadores podemos echarnos unas partiditas de los seis minijuegos que más nos gusten. ¡Menuda diversión!

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

SHIN CHAN AVENTURAS DE CINE

Más revoltoso, sísmico y escatológico que nunca, el pequeño gran Shin Chan ataca junto a toda su familia en una aventura que tiene como escenario un "mundo habitual", según su lengua de trapo. En realidad, "virtual", ya que los Noara se trasladan al parque de atracciones "Kasukabe CineLand", que ofrece la oportunidad de meterte en cualquier película de las buenas. Es decir, de las suyas. Porque aquí nos encontraremos con guiños a la ya extensa filmografía del muchachito, desde 1993 hasta la actualidad, con todo tipo de géneros (ciencia-ficción, western, selvático, artes marciales...) y personajes como la reina Jamónica, el príncipe Sunnokeshi, el temible Hecson, el cerdito valiente, la doncella Ren y, por supuesto, el único e idolatrado Ultra-héroe, con el que arranca esta sesión continua de quince episodios, que tiene su cénit en "La bomba de los culones". Que viva el arte y ensayo. Aparte de ese humor vacilón de Shin Chan y de los guiños metacinéfilos que harán las delicias de sus seguidores, tendremos un par de ayudas de primera para conseguir triunfar en la aventura. Por una parte, la familia unida puede ayudarnos a pasar las distintas fases con sus habilidades: por ejemplo, el papá Hiroshi está capacitado para lanzar a su criatura cuando no llegue con su doble salto a algunas plataformas, la mamá Misae es idónea para derribar obstáculos a base de culazos, la lactante Himawari se cuela por cualquier resquicio gateando y Nevado es perfecto para cavar agujeros, lanzar mordiscos o atacar a los rivales haciéndose una rosca. Aparte, también tenemos cinco trajes para multiplicar nuestros ataques y habilidades: Ultrahéroe, mono, rana, gallina y abeja, y variados objetos como galletitas y cromos. Lo dicho, este crío es un demonio. Y un fenómeno.

FICHA TÉCNICA

- Namco Bandai
- Aventura
- Diciembre
- 7+
- www.namcobandaigames.eu



ATAQUES MARRONES

▶No lo puede evitar: a Shin Chan le gusta más una aerofagia o un pellizco picarón que un kilo de chuches. Por ello, sus ataques y habilidades estarán impregnadas de esta querencia. Así, podremos movernos más rápido mediante el desplazamiento "monstruo del culo", pegar un doble salto gracias al "turbo pedo", lanzar un ataque de los buenos con la "lavativa" (aunque no funciona con seres no humanos) y poner la puntilla con la "lavativa letal". Ay, guarrete...

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

B TEAM METAL CARTOON SQUAD

Una propuesta bélica, pero que ofrece una visión distinta a los clásicos shooters de guerra gracias a unas peculiares notas de humor. En los juegos de estrategia de guerra siempre hay que mantener la tensión porque el mínimo fallo te condena a la derrota. Horas, días, semanas... ¡Y eso para ni siquiera mover unos pocos metros a tus tropas! Pues relájate, porque la propuesta de Virgin para la portátil de Nintendo con este título es totalmente desenfadada. Hay que destruir objetivos militares y saber combinar las mejores tácticas para derrocar a los escuadrones que montan sus trincheras o se meten en búnkeres infranqueables. Éstas son las coincidencias con un juego de guerra a la vieja usanza. Ahora, hablemos de las diferencias. Éstas estriban en que los que forman tu equipo son unos mercenarios algo alocados. Sus caretos y sus pintas son algo cómicas. Vamos, que no parecen unos militares auténticos. En ese aspecto está lo más chocante. Porque verlos pegar tiros o huir por patas cuando toca una evasión no tiene ningún desperdicio. Te encontrarás más de 35 misiones en 4 localizaciones distintas con algunos efectos especiales como explosiones, lluvia y nieve según el entorno. Y ten cuidado, todas las zonas son totalmente destruibles. Una de las grandes ventajas de este juego es también la posibilidad de jugar en modo cooperativo aprovechando el Wi-Fi. Y existe la opción de añadir armamentos y nuevos equipamientos a medida que vayas avanzando en las misiones, esto se consigue gracias al modo interactivo. ¡Alístate en esta alocada misión!





UP&DOWN

▲ El tono desenfadado con el que se afrontan las misiones es una propuesta distinta y original a la habitual.

▼ A la jugabilidad le falta más ritmo. Se nos queda corta nuestra estrategia bélica cuando entramos realmiente en la refriega bélica.

Compañía: Virgin | Género: Shooter | Lanzamiento: Noviembre | +12 años







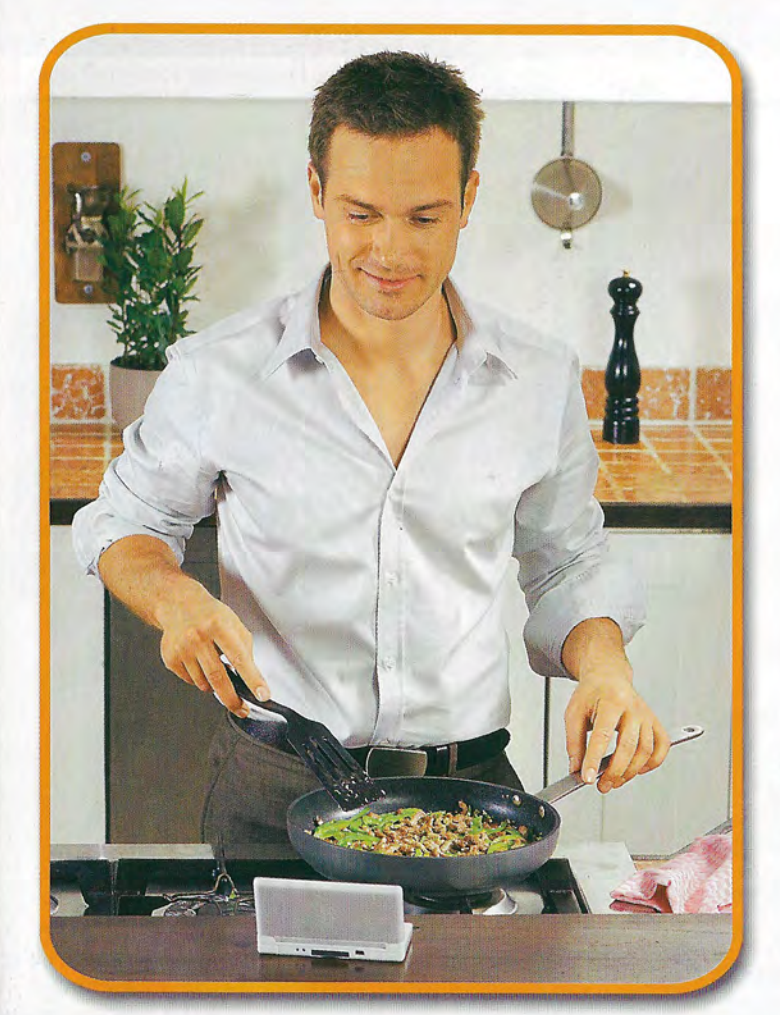






Pack Nintendo DS + Cocina conmigo

169,90€





¡Que aproveche!

Sólo en El Corte Inglés

PROMOCIONES















www.elcorteingles.es

PS3 + Little Big Planet + Smack Down vs Raw 2009



439,90€

PSP + Buzz! Concurso de Bolsillo

199,90€

Promociones sólo en El Corte Inglés

LOS MEJORES

Como ya es tradicional, Megaconsolas hace balance de la cosecha de juegos de este año para elegir los que, a nuestro juicio, han sido los mejores títulos de cada categoría. ¡Que comience la ceremonia!

Pero antes de empezar, una pequeña aclaración: nuestras elecciones son subjetivas y no pretendemos sentar cátedra ni nada de eso. De hecho, muchas veces no nos ponemos de acuerdo entre nosotros y tenemos que decidir a los ganadores por rigurosa votación democrática.

En la categoría de juegos de **Acción**, por ejemplo, ha sido bien difícil elegir, porque siempre hay excelentes candidatos en esta categoría. «No More Heroes» (Wii) y «God of War Chains of Olympus» (PSP) tenían muy buenos argumentos para ganar. Sin embargo, debemos reconocer que **«Metal Gear Solid 4»** (PS3) ha sido el que más nos ha impresionado con su brillante combinación de historia y jugabilidad. Uno de los más serios contendientes para el juego del año.

Algo parecido sucede con los juegos **Shooter**, donde nos encontramos con títulos de la categoría de «Resistance 2» (PS3) o «Call of Duty World at War» (PS3/Xbox 360). ¿Realmente se podría decir que **«Gears of Wars 2»** (Xbox 360) es mejor? Es debatible, pero para nosotros la brutalidad de «Gears» y sus magníficos modos multijugador han decantado la balanza a su favor.

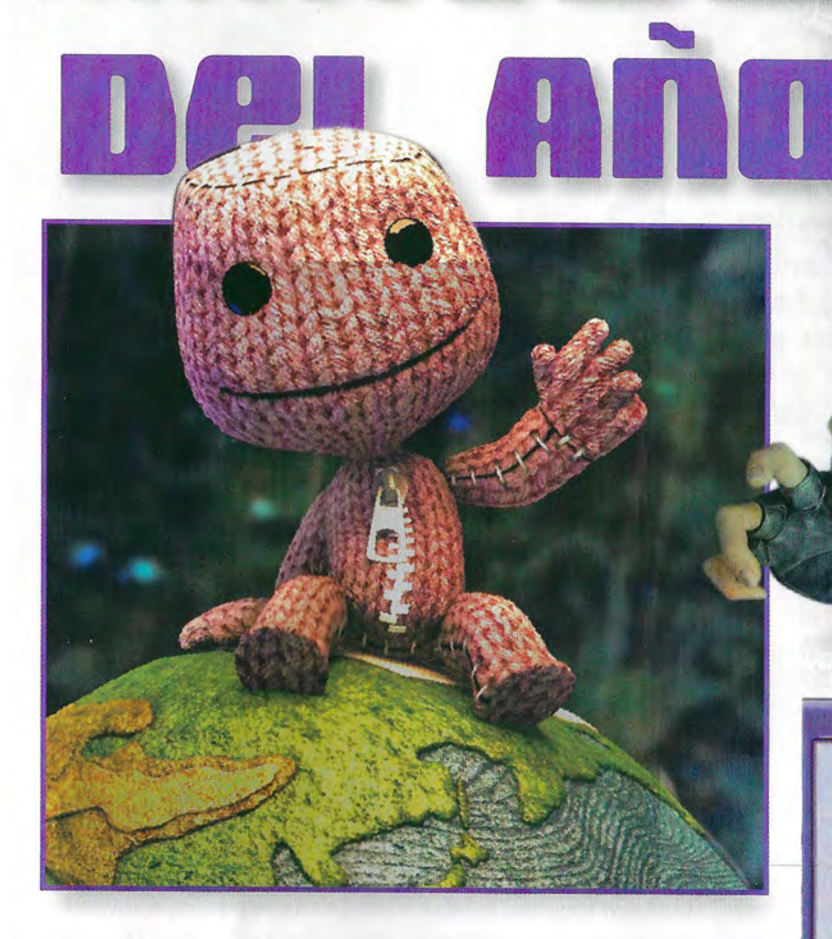
En el terreno de la **Aventura** nos encontramos con cosas como «Ace Attorney Apollo Justice» (DS), «El Profesor Layton» (DS) y **«Zack & Wiki»** (Wii). Si hemos elegimos a este último ha sido porque nos ha cautivado su excelente implementación de los controles de Wii y los desafiantes, aunque accesibles, puzzles.

En **Lucha** la cosa estaba más o menos clara, con **«Soul Calibur IV»** (PS3/Xbox 360) despertando pasiones. Pero ojo, porque **«Super Smash Bros Brawl»** (Wii) y su multijugador para cuatro personas también ha pegado muy fuerte.

En **Estrategia**, el ganador perfectamente podría haber sido «Advance Wars: Dark Conflict» (DS). Lo que pasa es que **«Spore Creatures»** (DS) se ha llevado los votos decisivos para ganar porque, en fin, ya se sabe que «Spore» para PC ha gustado mucho por eso de la originalidad y otras componendas. Bueno, esperemos que no nos arrasen la redacción con un tanque después de esta decisión.

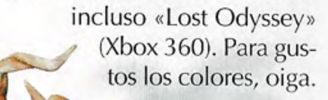
En cuanto al **Horror**, ni «Silent Hill Origins» (PSP) ni «Alone in the Dark» (Xbox 360) ni ná de ná. El que se ha llevado el gato al agua es **«Dead Space»** (Xbox 360), un

DEL AÑO...



aventurón de terror del que ya esperamos una continuación como agua de mayo.

En **Rol** seguro que casi todo el mundo coincide con nosotros al elegir **«Fallout 3»** (Xbox 360/PS3), aunque seguro que alguien prefiere «Fable 2» (Xbox 360) o incluso «Lost Odyssey» (Xbox 360). Para gustos los colores, oiga.



El apartado de **Puzzle/Aprendizaje/Social** ha sido el más fácil de elegir. Con títulos como «Imagina ser profesora» (DS), «¡Cocina conmigo!» (DS) y «Mi experto en vida sana», (DS) pues elegir el asombroso **«Little Big Planet»** (PS3), que es un juego de lo más creativo, era como muy obvio.

En **Música** gana **«Rock Band»** (Xbox 360/PS3) y eso que entre los «Guitar Hero», Sing Star», «Lips»... había donde elegir.

En **Plataformas** el originalísimo **«Mirror's Edge»** (Xbox360/PS3). Algunos dirán que es de acción, otros de puzzle... mira, el juego va de correr y saltar, ¿no? Pues plataformas y ya, igualico que «Banjo Kazooie: Nuts & Bolts» (Xbox 360), ¿eh?

¿Y el **Deporte**? ¿Dejaremos que **«FIFA 09»** (Xbox360/PS3) gane un año más? Pues sí. Y en **Velocidad** ponemos el turbo y nos quedamos con **«Midnight Club 4: Los Angeles»** (Xbox 360/PSP) y no nos preguntes por qué, que se nos acaba el espacio.

El Elegido

GTAIV

¿Pero cuál ha sido el juego del año para Megaconsolas? ¿Eh? Ésa es la cuestión. Y la respuesta no es otra que el increíble «GTA IV», con Niko Bellic sembrando el terror por las calles y haciendo trapicheos a cual más sucio. ¿Cómo no vamos a elegir juego del año a un título que glorifica el crimen, la violencia gratuita y el sexo fácil? ¡Que no, que es broma! Lo que de verdad nos ha gustado de «GTA IV» es su asombrosa atención al detalle, la fluida acción tanto a pie como en coche y la cuidadísima inteligencia artificial, con estupendos modos multijugador incluidos. Y próximamente, un nuevo capítulo para descargar... ¡Qué ganas!



ESPECIAL

...y los que vendrán

Ríete del "annus horribilis" que anuncian algunos agoreros. Porque, a mal tiempo, buena cara jugona. No hay más que echar un repaso a los titulazos que nos esperan de aquí a doce meses.

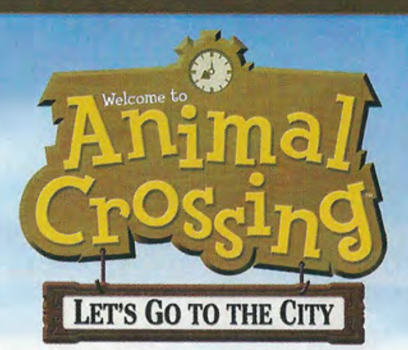


Abrimos el fuego con perlas como «Silent Hill: Homecoming» que, tras algunos retrasos, llega rompiendo la pana del survival horror para PS3. También en febrero aterrizará la cuarta entrega de «Street Fighter» y una avalancha de secuelas: «FEAR 2» «Patapon 2», «Killzone 2», «Divinity 2»... y una muy esperada, «No More Heroes: Desperate Struggle», para la Wii. Aunque para esta consola el que más aguardamos es el muy polémico «Mad World», fechado para primavera (será por darle un poco de colorido a su look Sin City).

Lo que sí es seguro es que en marzo tendremos por fin uno de los pesos pesados más esperados de los últimos tiempos: «Resident Evil 5», con más víscera zombi encabritada que nunca. También por esas fechas la franquicia «Grand Theft Auto» duplicará sus efectivos con dos productos de los buenos: «GTA IV: The Lost and Damned» para Xbox 360 y «Chinatown Wars» para DS, otro de los más esperados del año. Con el calorcito primaveral aterrizan algunas piezas de primera para el cinéfilo de pro: por un lado, «Terminator Salvation» y, sobre todo, el esperadísimo «Ghostbusters», cuyo trailer nos ha dejado boquiabiertos y con la lagrimilla nostálgica a flor de piel. Los amantes de la conducción y el boxeo también están de enhorabuena con, respectivamente, «Colin McRae DIRT 2» y «Fight Night Round 4», y los harrypoterómanos por fin tendrán su maná mágico con la adaptación de la última película del mago ya crecidito: «El misterio del príncipe», que compartirá honores con «Watchmen. The End is Night», basado en otro blockbuster del año. Tras las vacaciones, sigue la avalancha con títulos como «Ninety-nine Nights 2» (a ver si a la segunda va la vencida), «Tekken 6», «Uncharted 2» y, en fin, los anhelados y boquiabiertantes «Bioshock 2», «God of War» y, ánimo, «Final Fantasy XIII». Eso, sin contar con los deportivos, la tajada social o la fiebre musical, que sin duda seguirán dando guerra en 2009. Lo dicho, una añada espectacular.



Nintendo



Animal Crossing llega a tu Wii

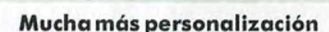












Mucha más personalización



Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

Conectividad ilimitada



Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

Descubre una nueva ciudad



Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.



Una excursión hacia la vida que siempre soñaste



Di hola a la ciudad con una pantalla grande

Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!



www.aminalcrossing.es

Wii

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Wii Music (Wii)

Antes de que comience la sesión de música personalizada, mantén pulsado un botón de dirección y los Miis vestirán trajes distintos según la dirección elegida. Mantén pulsado el botón B a la vez que un botón de dirección para descubrir otros trajes.

Sim Cirty Creator (Xbox 360)

Introduce los siguientes códigos como contraseñas:

CÓDIGO	EFECTO
MONEYBAGS	99.999.999 de dinero
NEWWORLD	Edad de la prosperidad americana
SAMURAI	Edad asiática
FEUDAL	Mapa extra asiático
ANCIENT	Mapa del amanecer de las civilizaciones
MODERN	Mapa del calentamiento global
BEYOND	Mapa extra del calentamiento global
HERE AND NOW	Mapa extra del renacimiento

Dead Space (Xbox 360)

En el menú pausa, introduce estos códigos. Salvo los dos últimos, sólo puedes usarlos una vez por partida:

CÓDIGO	EFECTO
X(3), Y, X.	+1.000 créditos
X, Y(3), X(2), Y.	+10.000 créditos
Y, X(3), Y.	+2 nodos
X(3), Y(2).	+2.000 créditos
YXYXXYXXYXXY	+5 nodos
X(3), Y, X, Y.	+5.000 créditos
X,X,Y,Y,Y	Rellena el oxígeno
X,Y,Y,X,Y	Rellena la energía del estabilizador



Club de Fans

Cursed Mountain

> Soy fan de la Wii y quería saber si van a lanzar algún juego de terror o del estilo.
> Martín Puig (Valencia)

Aunque habrá que esperar un poquito, ya que saldrá en 2009, «Cursed Mountain» será ese juego que te puede meter el veneno de la aventura si es que no te deja helado del frío y del miedo, que hay por arrobas. Nos encontraremos ante un juego que rompe con la estética habitual de títulos para Wii. Ya sabes, eso del rollo sociable y de los amigos y la familia. La historia se sitúa a finales de la década de 1980 en la cordillera del Himalaya donde hemos perdido a nuestro hermano. Esto nos hará hacer todo lo que esté en nuestras manos para intentar recuperarlo. Montaremos el campamento base a 5.000 metros de altitud para intentar llegar hasta los míticos 8.000. La ascensión no va a ser nada fácil porque nos iremos encontrando "amiguitos" que nos van a dar un poco la lata. Se trata de las almas que fallecieron en ese lugar. Están atrapadas en un mundo de sombras. Así, iniciaremos diferentes combates con el Wii mando para eliminarlos de nuestro periplo. Como ves, lo de escalar montañas tendrá sus sorpresas. El objetivo es alejarte de los peligrosos seres que habitan las laderas de esa parte del mundo. Sobre todo vas a pasar mucho miedo. Unos gráficos con una densa niebla siempre presente y unos sonidos angustiosos generarán una atmósfera de mucho pánico. ¿Te atreverás?

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com



Galeria

El juego más original del año ocupa este mes nuestra Galería de la mano de Sara Fernández Saiz (Burgos) de 21 años. La verdad que tu Sackboy ha quedado guapísimo y bien ha merecido tu premio: el videojuego «Monoply» para PS3.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS





1. **Wii Music (Wii)**
Sigue tocando los más de 50 instrumentos.. ¡Pero no te olvides de crear una buena sinfonía! La gran apuesta de Miyamoto se sale del pentagrama.

2. **Little Big Planet (PS3)**
Estos muñecos de trapo son la caña. Crear tus propios niveles y compartirlos con otros usuarios online está causando furor. ¡A nosotros también!

3. **Midnight Club Los Angeles (Multi)**
Teníamos dudas si el cambio a Los Angeles le podía sentar mal. No ha sido así. Y las carreras ilegales nos siguen inyectando la adrenalina a tope.

4. **Gears of War 2 (Xbox 360)**
La espera para ver su regreso sí ha merecido la pena. Y tanto. Cargado de acción, este título no ha desmerecido en nada todo lo que se esperaba de él. ¡Es la caña!

5. **Pro Evolution Soccer 2009 (Multi)**
Olvidaros de la competencia. Los que hemos jugado al ‹PES› toda la vida tenemos motivos para seguir defendiéndolo a capa y espada.

Retrato Rob...

Marcus Phoenix

- **EDAD:** Cincuentón por lo menos. Aunque eso es lo bueno de ir con una máscara por la vida: las arrugas, ni se notan.
- **LOOK:** Todo un icono de la modernidad. Negro zaino y majestuoso desde su dos metros de eslora. Otra cosa es cuando se quita la careta, que parece un melón pocho y machacado.
- **CURRÍCULO:** Nacido Anakin Skywalker, los tejemanejes del emperador Palpatine le hacen abrazar el Lado Oscuro y fundar el Escuadrón de la Muerte, persiguiendo a los jedi con inquina. Pero su hijo Luke le corta las manos y las ganas de seguir guerreando. Justo cuando empezábamos a cogerle cariño...
- **HOBBIES:** Pelar melocotones con su espada láser para practicar puntería y esgrima fina. También solía hacer gárgaras con miel y limón para ver si se le quitaba esa respiración de perro, pero ni por esas.
- **HISTORIAL JUGÓN:** Evidentemente, Darth Vader ha sido uno de los personajes omnipresentes en las innumerables adaptaciones de "Star Wars" al videojuego. Tuvieron gracia sus titubeos en «Lego Star Wars», aunque ahora ha vuelto por sus fueros en «El poder de la Fuerza», donde adquiere un protagonismo esencial. También ha sido muy celebrada su presencia en «Soul Calibur IV» para PS3, donde demostraba que no pesan los años ni los kilos de mala leche galáctica.

Te lo dice Galibo ...

Miedo en el espacio

Jugando a «Dead Space», me ha pasado algo que hace mucho tiempo que no me pasaba con un juego: tenía miedo de seguir avanzando. Prácticamente tenía que obligarme a mí mismo a conectar la consola cada noche para afrontar un nuevo capítulo de esta aventura de terror en el espacio. Y es que pasar de estar cómodamente en casa a meterse dentro de una siniestra nave espacial llena de monstruos dispuestos a caerte encima en cuanto te descuidas, hace falta ser un poco masoquista. Buena parte del canguelo se debía a la munición limitada. Nada me aterroriza más que quedarme sin munición, con vete a saber qué acechando en la oscuridad. En realidad había de sobra, pero eso no lo pude confirmar hasta que no me acabé el juego. En teoría puedes comprar más si te hace falta, pero es que yo el dinero me lo gastaba todo en comprar nodos para mejorar las armas. Y es que ésa es otra: si hay poca munición, quiero asegurarme de sacarle el máximo partido a cada disparo. Me parece que voy a jugar una nueva partida con el equipo mejorado y el inventario a rebosar. Dará menos miedo, pero el gustazo de tirotear a los monstruos sin ningún tipo de reparo no me lo quita nadie.





Foro abierto

Soy un fan del «PES», pero no me he comprado el último porque quería saber cuáles son las licencias antes de hacerlo. ¿Las sabéis? José Salasola (e-mail)

Cómo no. Empezando por la Liga Española están los tres primeros clasificados de la temporada pasada: Real Madrid, Villarreal y Barcelona. También alguno más como el Mallorca o el Athletic de Bilbao. Y de la Premier sólo están Manchester United y Liverpool. En cambio, de las ligas italianas y francesas están todas. Como novedad en PS3 y Xbox 360 todos los equipos de la Champions tienen licencia. Esto es un lujo. Está bien la cuestión que planteas porque como ves no faltan tantas. ¿A que te hemos dado una buena noticia para que te lo compres?

Hola, tengo la PS3 y me quiero comprar la PSP. ¿Sabéis si se pueden compartir juegos o más cosas entre las dos plataformas? Vicente Munilla (Santander)

Lamentamos decirte que ahora ningún juego tiene la opción de compartirse entre ambas plataformas. Aunque, se espera que con algún próximo lanzamiento exista esa posibilidad como podría ser el caso de «Resistance: Retribution». Pero, con el tiempo serán algunos títulos más los que le saquen rendimiento a esto. Por lo demás, podemos añadir que el mando de tu PS3 lo podrás utilizar en la PSP... Si te las vas a comprar igual, ¿no?

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com

SUPER GAMER PACK 8EN1

Practica deporte sin moverte de casa con la Wii

El invierno es una época poco propicia para practicar deporte al aire libre. Excepto si hablamos de esquiar. Aunque eso de moverte de casa y pasar frío como que no es muy apetecible, ¿verdad? Para los más perezosos, pero que en el fondo tienen un espíritu deportivo, va dirigido este útil producto. Ardistel ha pensado especialmente en ellos. ¿Te gusta el tenis, el golf o el béisbol? Pues con el Super gamer pack para Wii vas a echar horas y horas al vicio. Y es que encima, también estarás haciendo deporte... ¡Y sin moverte de casa! Este pack lo tiene todo. Además, incluye un adaptador y una batería para mando Wiimote, base de batería para poder recargarlo, silicona para mandos, correa de muñeca y una mochila para que te lo lleves a casa de tus amigos y darles envidia. ¿A qué estás esperando para comprártelo?

PACK MY BABY

Disponible para Nintendo DS

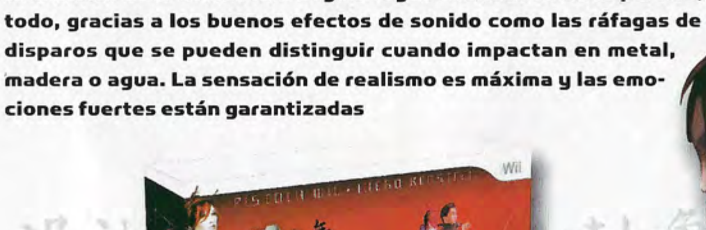


Todas las fans del simulador «My Baby» están de enhorabuena. Para este juego de Nintendo DS ahora la compañía Nobilis ha creado un complemento perfecto, My Baby Boom, con el que todas las chicas podrán esmerarse en darle las mejores atenciones y todo tipo de cuidados a su bebé, para que no le falte de nada y pueda crecer en un entorno lleno de felicidad y cariño. Así que toma nota porque lo que trae este pack te va a venir de maravilla: correa de muñeca, caja de almacenamiento con bolsillo, piezas de silicona para proteger las ranuras de la consola, stylus de dedo, protectores de pantalla... Y está disponible en colores rosa y azul. Vamos, una pocholada.¡Chicas, apuntadlo en la carta a los Reyes Magos!

RED STEEL WII+PISTOLA WII

El arma para acabar con la yakuza japonesa

Con esta pistola para Wii, además de incluir el juego «Red Steel», Ardistel te pone en tus manos el arma necesaria para ganar la partida a la temida yakuza. Esta mafia japonesa se va a enterar de quién eres. El trepidante juego de acción para Wii te permite meterte en la piel de Scot Monroe en su cruzada contra los criminales japoneses, que han secuestrado a su novia Miyu. En el desarrollo del juego también puedes "relajarte" utilizando en momentos puntuales una katana, para ser más exactos, a ese arma blanca se le denomina "katana girl", y es la pieza clave en el hilo argumental. Ésta te puede servir para cuando ya estés exhausto de darle a la pistola matando a todos los asesinos del clan. Este título no te dará ningún ápice al respiro, con una línea de intensidad a la altura de los grandes títulos de este género. La utilización de la pistola creará un ambiente único y propicio para la tensión. Ésta aumentará según vayas avanzando en la partida, sobre todo, gracias a los buenos efectos de sonido como las ráfagas de disparos que se pueden distinguir cuando impactan en metal, madera o agua. La sensación de realismo es máxima y las emociones fuertes están garantizadas





RESIDENT EVIL TRILOGÍA

Una heroína que puede con todo



Para los fans de la saga de Resident Evil está claro que éste será, sin lugar a dudas, su regalo preferido en estas fechas navideñas. El pack incluye las tres películas: «Resident Evil», «Resident Evil: Apocalipsis» y «Resident Evil: Extinción». Acompaña a Alice (Milla Jovovich) en su viaje para acabar con el virus que se ha propagado en la base científica de La Colmena. Muchos zombies aparecerán por el camino para intentar jorobar la misión de esta heroína que gracias a su fuerza y destreza sobrehumana intentará finiquitarlos en el menor tiempo posible. Saborea la locura caníbal desde la primera escena con esta trilogía imprescindible de Resident Evil.

¡TODAS LAS PELÍCULAS DE SHIN CHAN REUNIDAS EN LA DS!









Juega con toda la familia: Papá, Misae, Himawari y Nevado.



¡Encuentra los 5 disfraces! ¡Ultra-héroe, mono, rana, gallina o abeja!







NINTENDO DS



